平成元年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第4号通巻31号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

めちゃ凝りマニアだぞ

究極レベルに挑戦
テトリス

今話題のアタリ社訪問
アメリカゲーム事情

読者様バージョン

まーじゃんGALS GRAFFITI−2

読者は神様ということで
またも特集の嵐!!



ニューゲーム

おまたせ！ 遂に発売!?
ストライダー飛竜

天を駆けろ!! 君は勇者
フェリオス

竜が火を吐く
天聖龍（セイントドラゴン）

高いビルでもひとっ飛び！
スーパーマン

画面いっぱいの技とアクション
レッスル・ウォー

元祖中国パズルゲーム
上海Ⅱ

本宮ひろ志原作のゲーム化！
天地を喰らう

時空を超えて敵を追え！
飛鳥＆飛鳥

中国4000年パズルゲーム
四川省女子寮編

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

ハマリ解消パターン全紹介
イメージファイト

前半20面・図解大攻略
ゲイングランド

目指せ全2周クリア
大魔界村

これが最速ラインだ！
ウイニングラン

全面完全攻略
ロボコップ

MTJ 水谷潤の
ゲームデザイナー入門

4 Apr. 1989
480yen



ビデオシステム株式会社

本　社　〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F　TEL 075-211-0277/FAX 075-211-0279

東京営業所　〒108 東京都港区芝5−11−2橋本ビル2F　TEL 03-452-5677/FAX 03-452-5520

キャッチ・ザ・ハート

TAITO



OPERATION THUNDER BOLT™



オペレーションサンダーボルト

あのオペレーションウルフを元に、2人同時プレイを可能にし、インカム倍増を計る他、フロントビュー画面を取り入れた、迫力ある画面が続きます。ラウンドは8つのシーンで構成されており、ストーリーに沿って展開される、奥行きのあるシューティングが楽しめます。





スーパーマン

あのアメリカンヒーロー"スーパーマン"をゲーム化した、スピード感溢れたゲームが登場しました。

強力なパンチとキック、豪快なソニックブラスト、ヒートビジョン、クルマなどを投げ飛ばす、スーパーマンならではのエネルギーに満ちた攻撃が楽しめます。



株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)

カプコンのCPシステム第4弾は"天地を喰らう"です。三国志に出て来る人物を主人公に、ゲームが進行するに従ってキャラクターが成長するようになっていて、なかなか特徴あるゲームになっています。
　4人のキャラクターの中から好きな武将を選んで、プレイしてみよう！



4人の中からプレイヤーを選べる。



ROUND1、大興山だ。



スタート直後。ザコの雑兵が襲ってくる。

ストーリー

時代は後漢末、十常侍による悪政で、世には黄巾賊がはびこり、乱れに乗じて、各地の太守や豪族が黄巾賊討伐という大義名分のもとに私兵を持つようになった。
　董卓は十常侍暗殺に呼応して都に入り、そのまま少帝を廃し、献帝をたて、自ら丞相の位についた。
　曹操は中国各地に檄をとばし、董卓を打倒し、漢朝を再興するという義の旗のもとに義勇軍を組織した。



副将の劉茂と程遠志が1面のボスだ。



気合の入ってる趙雲。

天地を喰らう

キャラクターについて

このゲームは、4人のキャラクターの中から好きな人物を選ぶことができます。4人のキャラクターは、劉備軍の劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳、趙雲子竜です。
　4人のキャラクターは赤玉を集めることによってレベルUPしています。バイタリティのMAXや策略の敵に与えるダメージ等が増していきます。
　青玉は武器玉で、2個集めて基定レベルに達すると、武器アイテムが出現します。アイテムを取ると攻撃力が増します。
　さて、4人のキャラクターを紹介していきましょう。
　劉備…"天地を喰らう"の主人公で漢の景王の血を引いています。武力の上昇が遅いが、バイタリティの上昇が早く、策略もふんだんに使えるという特徴があります。ための速度も速くなっています。



劉備玄徳は"天地を喰らう"の主人公だ。

関羽…劉備と桃園で義兄弟の契を結んでいる。大青竜刀を振るう天下無敵の豪勇です。
　平均的な能力を持ち、欠点はあまりありません。武力は後半あまり伸びないが、バイタリティは後半伸び、趙雲を抜きます。



関羽は玄徳と義兄弟の豪勇だ。

張飛…関羽と同じく劉備の義兄弟です。強さは関羽より上だが頭は悪いとされています。



張飛も玄徳と義兄弟。武力は強いぞ。

他の3人に比べ、始めから武力が高く、武力の上昇も速い。その分、バイタリティは少なく、上昇の仕方も遅くなっていて、策略があまり使えません。ための時間も長くかかります。
　趙雲…"天地を喰らう"ではあまり活躍しないが、"三国志"中劉備軍の活躍した豪勇の一人です。
　初めは劉備と同じですが、武力の上昇が速く、バイタリティの方は後半あまり上がりません。ための速度は速くなっています。一番使い易いキャラクターと言えるでしょう。



趙雲はマイナーだがゲームでは使える。

あの少年ジャンプ連載の“天地を喰らう”がアーケードゲームになった。

好きなキャラクターを選ぼう!!

熱血三国志ゲーム

このような状況の中、劉備軍の人物を主人公にしてゲームは展開していきます。

このゲームは、三国志をもとに描かれた“天地を喰らう”(集英社・少年ジャンプ連載)をタイトルとした2人同時プレイのアクションゲームです。



2面は船の上での戦いとなる。



趙雲の武力が上がったぞ。



策略、火計を使った趙雲。

操作方法

8方向レバーと3つのボタンで行います。

左の2つは攻撃ボタンで、左攻撃と右攻撃が使い分けられるようになっています。これはカプコンのサイドアームと同じ方式ですね。



投石機に気をつけろ!

また、ボタンを押し放しにしていると気合がたまり、威力のある攻撃ができます。このゲージの“ため”の速さは各キャラクターによって違います。

一番右のボタンは策略ボタンで、一種のメガクラッシュのようなものです。広範囲の敵に一度で多くのダメージを与えます。ただし、使うとバイタリティが減ります。



しまった! ワナか?

必殺技について

1、真空剣

攻撃ボタンを押し続けて放すと、強力な真空剣が出せます。剣の強さは、押している時間に比例します。

2、流星剣

攻撃ボタンを素早く連打すると、武器の先から青い火花が出て、強力な攻撃になります。(真空剣ほどではない)

3、策略

策略ボタンを押すと、その地形に合わせた策略が使えます。

その種類は4種類で、落石、火、爆烈、伏兵です。しかし、策略は使いすぎると、かえってバイタリティが減ってしまいますので、使う場所を良く選ぶ必要があります。



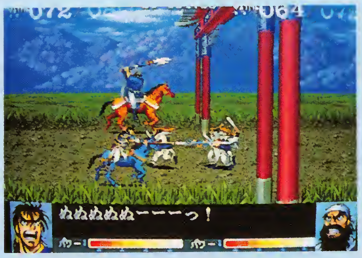
大男が集団でやってきた。策略を使え!

このゲームはバイタリティ制で、すぐやられてしまうことはないし、難度もそれほど高くないので、誰もが楽しめるものになると思います。2人でワイワイ遊ぶのも面白いのではないでしょうか。

発売はまだ少し先になりそうです。(ぜんじ)



次はこいつらが相手だ。



気合十分!



敵が油つぼを使って火ぜめにしてくる。



果たして董卓の所までたどりつけるか。



この後も敵はいろいろな攻撃をしてくる。

フェリオス

天駆ける勇者の物語

ドラゴンスピリットの路線の縦スクロールシューティングゲームだ。難易度選択や、プレイ中にメッセージが流れてヒントを教えてくれるなど、初心者向けに親切に作られているぞ。

初心者向けシューティング登場

ドラスピ以来のナムコの縦スクロールシューティングゲーム「フェリオス」。システムIIの機能によってズームや回転機能がフルに生かされ、このゲームのヒロイン「アルテミス」は動いてしゃべってくれる。アニメのノリですね。

難易度もイージーとハードが選べ、ゲーム中に様々なメッセージが画面上に出てアドバイスしてくれたり、コンティニューするとライフゲージが1個増えてくれるという、初心者を意識した作りになってます。とは言っても、イージーの後半はやはりきついかもね。ハードの方はさらにきつい訳だ。

物語(しんわ)…ギリシャ神話なのだ

遠い昔のこと。ギリシャ神話の怪物たちがまだ地上を徘徊していた頃…。

王国のひとり娘「アルテミス」は、その美しさゆえ邪獣「デュポン」に連れ去られてしまった。

若く勇敢な騎士「アポロン」はアルテミスを救うべく天馬ペガサスに乗り、戦いの旅に出た…。

アルテミスは、魔物達の呪いを受け、デュポンの神殿へ…。メデューサはアルテミスを石に変えてしまった。アルテミスは眠っている…。

以上がストーリーですが、実はデモで紹介されるんだよね。念のため。

操作方法はシンプル

操作は、8方向レバーに1ボタン。レバーはプレイヤーのアポロンの移動で、ボタンはショットだけ。ショットボタンは押し続けることによって画面下にあるパワーゲージが上がっていき、ゲージが長いほど強力な弾(通称・気合弾)が撃てるのだ。(アイテムを持っている時に例外あり)

アポロンにはライフゲージがあり、ゲージが無くなるとミスになり、持ち人数がいなくなるとゲームオーバー。

ライフゲージは最初2個で、コンティニューにより最高4つまで増えるぞ。

また、特定の地形では触れると一発アウトだぞ。

アイテム

◆基本アイテム

S・スピードアップ…最高4速まで。死んだ時には必ず出てくれるので取るべし。1速だと終わっているぞ。

O・オプション…某社のゲームと同じ動きをしてくれる。最高3つまで。気合弾も撃てるぞ。

◆ショットのアイテム

ショットのパワーアップは持ち弾が無くなるまで有効だ。残の弾数は表示されないが、画面左下にあるカラーランプが点滅している時はまだ撃てるということだ。

また、アイテムによっては気合弾を撃てないものや、気合をためるとバリバリ連射してくれるものがあるぞ。

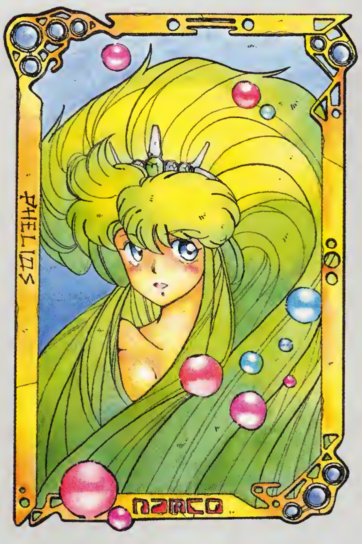
B・バリアービーム…気合弾が撃てなくなるタイプ。そのかわり、ボタンを押すだけで鬼の様な連射をしてくれるのだ。でも、ショットの威力は弱め(通常弾1に対して2の威力)。500発撃てるそうだ。

A・アクロス…気合をためると連射するタイプ。アポロンの左右にブーメラン状の弾が撃てる。壁に当たると反射してくれる。ショットパワーは4あり、5−2発撃てる。

H・ホーミング…気合をためると連射するタイプ。誘導弾が撃てる。ショットパワーは4、256発撃てる。

その他に——

L・ライフ…取るとハートが1増える。満タンの場合は点数が入るだけ。



ステージ紹介

CHAPTER 1

ドラスピの最終面のような所からスタートだ。ふくろうがアイテムを運んでくるので左側に移動すれば取れるぞ。

途中、ガイコツの騎士がやってくるが気合弾で一撃なのだ。あわれな奴。でも死骸はなかなか細かい。

さらに少し進むとゾルタンそっくりの奴が登場。気合弾で攻撃してくる。こちらも負けずに応戦しよう。

ゾルタンを抜けると一気に急降下。メタルホークやアサルトのようだ。舞台は一転して川(沼地!?)へ。

ここでは竜と蝶々の攻撃だ。竜は頭が弱点と教えてくれるので言われた通りにやろう。

この場所は楽ちん楽ちん。バリアービームが出るので、川の戦いが終わると急上昇のあと、メデューサの神殿の手前にひかえているしゃれこうべ4人衆と対決だ。目玉を投げつけてくるので目玉を撃

ちつつ弱点に撃ち込もう。この急降下中のプレイヤーの弾に注目だ。
メデューサの神殿に入ると、騎士が画面横から現われて弓を射ってくる。これが速い速い。注意が必要だ。
それに比べて、メデューサの攻撃は目からレーザーを出すだけ。無理に動きを合わせなければそんなに強くはない。
メデューサを倒せば、アルテミスは元通りの姿に。でも、デュポンの神殿はまだ遠い。



タイトル



デモより。



ソルタン参上。ハードだとかなり強い。



バリアービーム。超連射。

CHAPTER 2

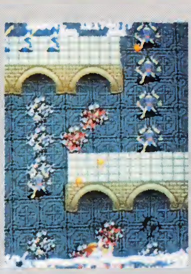
引き続き、メデューサの神殿からスタートだ。いきなり魔法使いが現われてナイフを投げてくる。先に進むとオークなどもでてきて中世の雰囲気だ。ここでも弓を射つ騎士が強い。
先に進むとつぼが待っていて、プレイヤーの方にヒルみたいな奴を投げつけてくるので、もうたいへん。元から絶たなきゃだめなので、つぼを壊してしまおう。一定時間耐えるとステンドグラス状の扉が開いて地下の洞窟へGO。
地下の洞窟では、スクロールが真横に移動する場所もある。プレイヤーを中央に位置させた方がよさそう。ここでは、アクロスをフルに使おう。
地下の洞窟を抜けるとグライアイの神殿へ。
グライアイは、3人の老婆の中央にある青い玉が弱点だ。老婆の両手と顔をもいで、再び飛んでくる顔の弾に注意して撃ち込めぇ!!



しゃれこうべ4人衆。目玉がせまる。



メデューサのビームの間に入ることも…。



うーん。ゲイングランド…。



ヒルがせまる。



横にスクロールしてきた所。これから上に行く。



グラスアイ。うーんスプラッタ!!



ハマリ場所。この騎士は倒せ。



セイレン。変身前に美人。

CHAPTER 3

グライアイの神殿を抜けると一転して空の面へ。火を吐く竜がつらいかな。
そして、降下すると後ろから騎士が襲ってくる。さらに左右は一発アウトの壁だ。ここはハマリ場所。壁の横すれすれを飛べば後の騎士は出現しないぞ。前からくる騎士は気合弾で倒せ!!
先には空に浮かぶ（!?）セイレンの神殿が待ちかまえている。
セイレンは、自らの羽と怪光線で攻撃してくる。怪光線は1度迷うとほとんどといっていいほど喰らうぞ。



変身後。超ダイコン足。



火を吐く柱。



アンタイオス。強い。



女の涙には勝てない!?（1面クリア）

CHAPTER 4

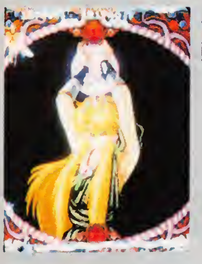
一見して暑そうな面だ。恐竜みたいなヒマイラはいいのだが、顔が強い。スピードがないとつらいぞ。、
マグマの池を抜けるとマグマの川へ。火のブーメランを吐く柱と顔が強い。ここを抜けるとアンタイオスの神殿へ。
アンタイオスは顔が弱点。しかし、撃つと火がたくさん降ってくる。しかも、胸に当てても火が降ってくるので無駄弾は撃てない。しかも、両手が飛んでくるのでもうパニック。



へんなこと想像しないように。（2面）



うーん。お似合いのカップル!?（3面）



服の色が変わっている。この後の展開は!?（4面）

ここが違う イージーとハード

このゲームではイージーとハードに分かれている。具体的に違う点は面数だ。イージーはCHAPTER・4までなのだが、ハードはCHAPTER・7まで。
あとはハードの方が敵の弾数が増えて難しくなっていることだ。
イージーで修業してハードで残りの3面を見ましょう。
ちなみに、両方とも4・7面の後に最終面がひかえているそうです。

おまけ

このゲームのヒロインで、今年の注目株アルテミス。写真を多めに紹介しましょう。（悠理）



すねるアルテミス



よろこぶアルテミス。げんきんな娘。コンティニューしないときらわれる。

真の覇者はだれだ!?

WRESTLE WAR レッスルウォー

©セガ



タイトル

アッポーなど、プロレスゲームの多いセガがまたしても発売!! その名も「レッスルウォー」だ。キャラクターがでかいプロレスゲームだ。

真の勇者の物語

世界最強のスポーツ。それはまぎれもなくプロレス。その中で、最も強い男が持っているチャンピオンベルトが2本あるのはおかしい。

チャンピオンベルトというのは、人生を半ばあきらめた年寄りのゴルフ大会のトロフィとは違って、あればいいというものではなく、真に強い者同志が奪い合うものだ。

そこで、SWFとSWAの2本のベルトを統一すべく、1人の若者が8人の強豪を相手に立ち向かったのであった。

操作方法とルール

8方向レバーと2ボタン。レバーでプレイヤーの移動、ボタンでパンチとキックを出します。

両方のボタンを同時に押すと相手と組み、その状態で表示されるPOWERゲージを、どちらかのボタンを連打して赤くすれば、別表に応じた技をかけられます。

プレイヤーや相手は体力ゲージを持っていて、一定時間で減っていきます。相手の体力ゲージが少ない時は大技が出せます。逆にプレイヤーの体力が少ないと、相手も大技を出してきます。大技などが出た場合は、たいてい体力ゲージがなくなってしまうので勝つことができます。逆に、相手が大技を出せば、こちらも負けの可能性が高くなります。(フォールされた時にボタンを連打すればかえせるのだが、体力ゲージが無いと人間の連打では無理。)

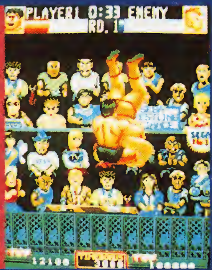
試合は勝ち抜き戦で、8人勝ち抜けば全面クリア。勝ち続けることによって、POWERゲージの表示時間が短くなり、難易度が上がっていきます。

負けてもコンティニューができ、少し難易度が下がります。

	通常	正面から組んで	後ろから組んで	相手をロープに飛ばして	倒れている相手に対して
パンチボタン	パンチ	ロープに飛ばす		ショルダースルー ラリアット(走って)	フォール
キックボタン	キック	ブレーンバスター ボディスラム パイルドライバー	バックドロップ	カウンターキック(※) ドロップキック	ストンピング 相手を起こす

※この他にも、ジャーマンスープレックス、ブランチャー、凶器攻撃等の技があります。そして、師匠ジャンボアソヒーから受け継いだスーパージャンプパイルドライバーがあります。

※フォールされたらボタンを叩いて返せ。



師匠ジャンボアソヒーから受け継いだ伝家の宝刀"スーパージャンプ・パイルドライバー"だ。



連打!! 連打!!



ギロチンドロップだ。顔がプロレティに似ている!?


凶器攻撃その2。だれが持ち込んだのか、ギターで攻撃。弦が切れてる。



何が衝撃なのだろうか。

すごいあいつら!! 参加レスラーのすべて

ROUND 1 VS モヒカンキッド

荒くれインディアンの異名を持つ。父は初代SWFの王者である、ザ・グレート・モヒカン。

得意技は特にないが、若さが売りもののレスラー。

190cm・100kg・19歳。



世界のプロレスだね。

ROUND 2 VS スレッジハンマー(SWF王座戦)

第10代SWF王者。強いチャンピオンとして、観客の納得のいくレスリングをする。SWAチャンピオンのタイタンモーガンとは、大学時代フットボール部の先輩後輩の仲でお互いに戦おうとはしない。

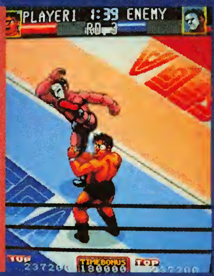
得意技はニードロップで、この技をもらうと、まずピンフォールを逃がれることはできない。

195cm・130kg・33歳。


凶器攻撃その1。スタンダードなゴングだ。

ROUND 3 VS Mr.J

飛び入り参加（おいおい）。年齢・出身地などはまったく不明。髪の毛を緑に染めて、全身を紫色にペイントしているので、まったくその正体はわからない。



Mr.J。キックの使い手のようだ。



こらこら…。

ROUND 4 VS ドン・ダムバスター

初参加。他のマーケットでは戦う相手がいなくなったので、是非「レッスルウォー」に参加させて欲しいという、マネージャーからの強い要望があった。他地区の保持していたベルトを全て返上しての参加。ラリアットの破壊力とフィストドロップは一見の価値あり。念のために、マネージャーからの攻撃はない。（ウォーリアーズを知らないかな。）

198cm・135kg・22歳。



ローリングソバット。それともヒールキックか!? それにしてもプレイヤーの姿がなぜか笑える。



リフトアップから…。



フィストドロップだ。プレイヤーの顔がなさけない。

ROUND 5 VS ニム・ロッド・ファルコン

メキシコ系のレスラー。"ルチャリブレの王者"と、メキシコでは完全なヒーローである。（メキシコでは、プロレスのことをルチャリブレという。）トペ（プランチャー）を得意とし、ジャーマンスープレックスの切れもなかなか。

186cm・105kg・?歳。



凶器攻撃その3。ビールびん割るまで殴るなよお。



プランチャー。痛そう。



マイクパフォーマンス。でもしゃべらない。

ROUND 6 VS タイタン・モーガン（2冠統一戦）

超人と異名をとるケタはずれのパワーファイターである。第5代SWAチャンピオン。防衛記録30（現在更新中）、しかもすべてピンフォール勝ち。ラリアットからのギロチンドロップが、彼の必勝パターンのようだ。どの技も破壊力満点だ。

196cm・135kg・28歳。



ショルダータックル。



ラリアート。アックスボンバーではない。

世界統一戦をめざせ！ 2人同時プレイ可能

このゲームでは、一応2P同時プレイというものがあり、1コインでプレイ可能となってます。

技のかけ方などを練習するには絶好の機会。わからない者同志が2人いれば、こちらをおすすめ。

しかし、どちらかが勝つとゲームオーバーなので、早いうちに技を覚えて、世界統一戦をめざせ。



2P同時プレイだ。



泣いてる泣いてる。



ギロチンドロップの直前。かっこいい。


焦って迷って大混乱
ハラハラするから
釘づけだ!
中国4000年の歴史がはぐくんだパズルゲーム
四川省
しせんしょう
TM
女子寮編
ゲーム捜査官の諸君に
最新情報を送る――
桃源寮と呼ばれる女子寮に、中国伝来の四川省と称する中国パズルが伝授された。直ちに乗り込み、四川省の調査にかかりたまえ。ただし、寮長、副寮長を含む6名の寮生は、絶世の美女ぞろいだが、一筋なわでは行かないぞ。ゲーム捜査官よ、覚悟して挑むがいい……幸運を祈る。
SPR
同じ絵柄の牌を選んでください
やるじゃない!
ドはまり中国パズル
© 1989 TAMTEX. ALL RIGHTS RESERVED
Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。
総発売元 irem IREM CORPORATION アイレム株式会社
本　　社（〒550）大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所（〒106）東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM
開発元 TAMTEX 株式会社タムテックス
アイレムゲームサウンド「IMAGE FIGHT」は、サイトロンレーベルより好・評・発・売・中!!

CONTENTS



●京都市 金魚さん

受験すんだかな!? オーッとまたまたハマッてしまった君にも無事パスした君にもみーんなおまかせゲーメスト

トリス レベル99への道（実践編）

第1章 遊ぶほどおもしろい テトリスの魅力

「テトリス」とは「4」を意味する言葉です。

プレイヤーに与えられたフィールドは10マス×20マスの長方形。そこに上から「4つ」の正方形から成る7種類のブロックのどれかが落ちてきます。(ちなみに、4つの正方形から成る形はこれら以外ありえません。)

これらのブロックをうまく組み合わせ、横一列10マスを埋めれば「ライン完成」で、その部分は消失し、その上の部分はその分下がります。

つまり、永久にラインを完成させ続ければ終わらない事になります。

又、ブロックがフィールドの最上部まで積み上がってしまったらゲーム・オーバーです。

かつて、これほどまでにルールの単純なゲームがあったでしょうか？　多くの人間をとらえてはなさない、このゲームの魅力はまずその恐るべき基本ルールの単純さにあるのでしょう。

そして、ブロックをうまく組み合わせていく事、ラインを完成させてブロックを消していく事が人間の本能をくすぐるのでしょう。

やはり「パズル」とは誰が遊んでもおもしろい物です。

そして、「テトリス」は「ビデオゲーム」である以前に「パズル」である事、が重要です。だから本文では「確率」と「理論」で攻めますので、そのつもりで読んで下さい。

第2章 すき間なく ブロックを組め

「すき間なくブロックを組み合わせていく」。もちろん基本はこれに尽きます。上から落ちてくるブロックを補う地形を見つけ、そこに組み合わせていく訳ですね。

それ位だったら、よ・ー・く・考えれば誰でもわかる問題だし(だからこそこのゲームはハマるのだけど)、これについては、特に攻略法などありません。

それでもビギナーがプレイしているのを見ていると、ちゃんと組めるブロックが落ちてきているのに、それに気付かずにおかしな所におかしな具合に組んでしまったりします。

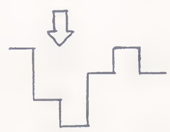
つまり、これはリアルタイムゲームだから、ブロックが落ちてくる間に、その適合箇所を発見できなかったりするからですね。

「よーく」考えれば誰でもわかる訳で、それではゲームにならない訳で、いかに瞬間的(ブロックが落ちてくる間)にわかるか、が問題です。

それには、実際に何回もプレイして頭を鍛える事も重要ですが、人がプレイしている時もそれを見て、自分だったらどう組むか考える事。

又、これはビギナーにありがちな事ですが、ある地形にあるブロックが丁度組める、と思い込むと、それ以外でも実は組めるブロックが落ちてきても、それと気付かず、最初に思い込んだブロックをひたすら待ち続けるケースをよく見かけます。

例えば図ーAの矢印の穴に

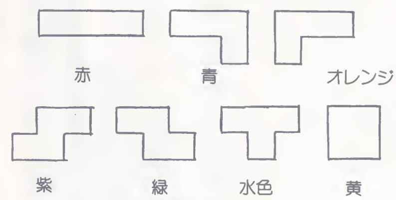


図ーA

組めるブロックは、水色と紫の形の物だけと思い込む人がよくいるのですが、当然青色のブロックだって組めます。

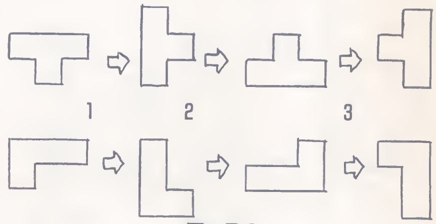
これは「パズル」です。柔軟な思考で、このゲームに取り組んで下さい。

なお、本文では各ブロックを実際のゲームに使われているブロックの色でよぶ事にします。(図ーB1)



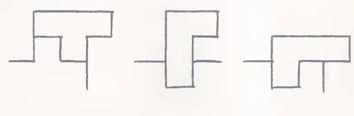
図ーB1

又、各ブロックを何回ボタンを押せばどう変化するかも基本中の基本なので体で覚えて下さい。(図ーB2)



図ーB2

ちなみに「すき間なく組む」といっても、図ーCの様な、横にブロックがはみ出す形は、感心できません。

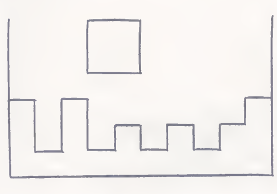


図ーC

第3章 被害は最小限に抑える

しかし、実際のプレイではなかなかブロックをうまく組むことはできません。

理論的にすき間なくブロックを組む事が不可能な時さえあります。図ーD1の様な状況



図ーD1

がその典型といえるでしょう。

理論的にすき間なくブロックを組むのが不可能な事態はどんな上級者でもあり得る事で、くさる事はありません。

(確かに文句のひとつも言いたくなりますが…)

むしろ問題は、「どこにも組めない、どうしよう」と、ブロックをうろうろさせているうちにおかしな所におかしな具合に組んでしまい、ますます絶望的状況に自・ら・おちいる事です。

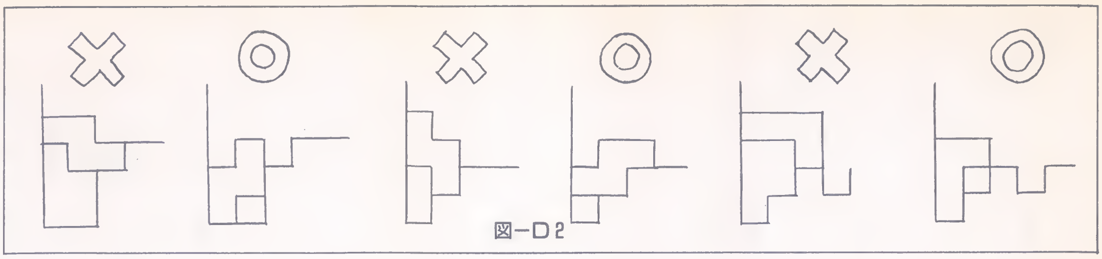
図ーD2を見てください。ほとんどの場合、すき間なく組む事が不可能でも、空洞は1マスに抑えることができます。

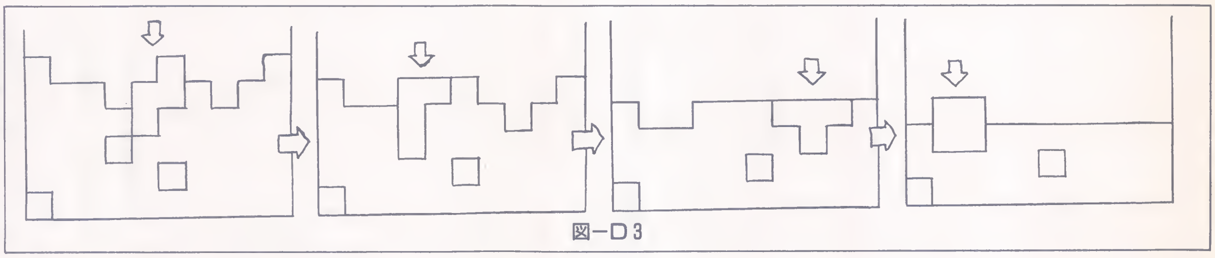
ブロックをすき間なく組める場所を瞬時に見つける事も重要ですが、それができない場合、より少ない被害で組める場所を瞬時に見つけることも重要なテクニックの1つです。

又、1ラインに空洞1マス程度の被害なら、1ブロックでライン完成もあり得る訳で悲観的状況ではありません。

たとえ画面半分位までおされていても一気に下に押し返すことも可能です。(図ーD3)

もちろん、ここまでくると「運」ですが、その「運」を最大限に生かすには、いかに空洞を少なくブロックを組んでおくか、という、「腕」があって初めて生かす事ができるのです。
すき間なく組むことが不可能なブロックばかりが落ちてくる事があります。その時はくさらず、より空洞を少なくする様に組んでいき、チャンスを待ちます。そして、いっきに押し返す時の快感は一度覚えると病みつきになります。これはもう復活パターンの世界です。
又、このゲームはラインを


図−D2


図−D3

テ

人気急上昇!!

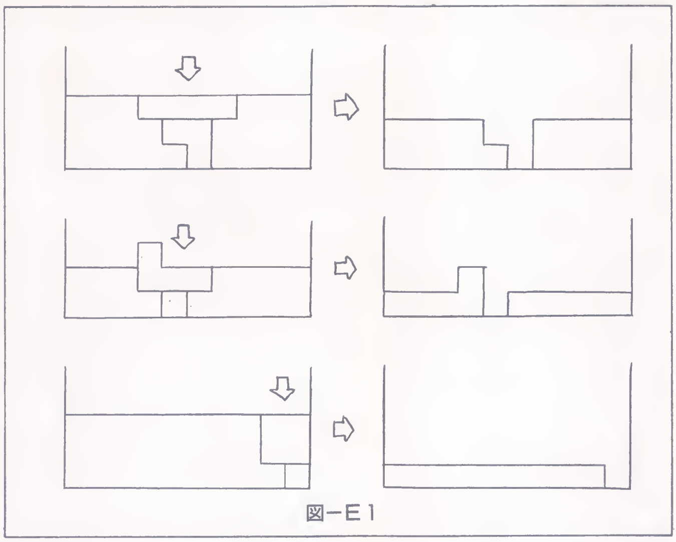
ブロックを組んでいくだけの単純なゲーム。ところがちっともうまくいかない不思議なゲーム。これぞ究極頭脳ゲーム。頭の回転力が勝負の別れ目だ!!

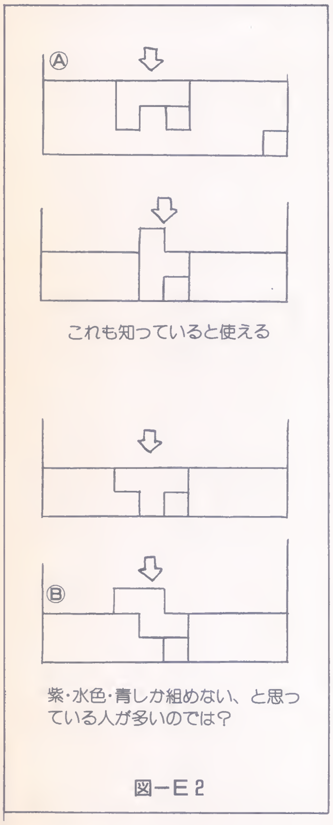
文と図／GOD鈴木

4つ揃えると1レベル上がります。もし、レベル9の段階で3つのラインが揃えてあったら、多少不自然な形でも強引にブロックを組んで4つめのラインを完成させて、レベル10に上げ、スピードを落とすのも時には重要です。
レベル9を越えるのが苦しい人は、レベル9の時にラインを何回完成させているか数えながらプレイすると良いでしょう。はげみになります。

第4章 頭は生きている内に使え

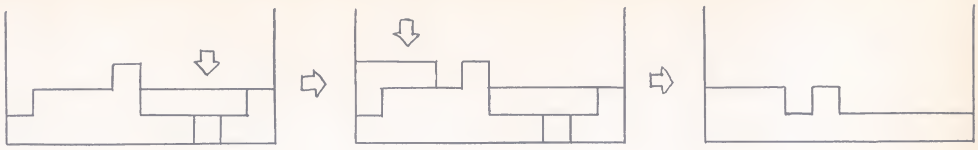
空洞を作ってしまう形にブロックを組んでも、それによりラインが完成し、空洞にならない状況があります。図−E1がその典型です。
これらに気付いている人は多いのですが、図−E2のパターンはどうでしょう。これらについては意外と気付く人は少ないようです。特に図−E2のⒶⒷは実践でも非常によく使われます。よく覚えていて下さい。
さらに発展させ、図−E3の様な事もできます。
これらのパターンを覚える事により、よりラインを完成させ易くなるとともに、「待ち」（ある状況でそれに対しうまく組めるブロックの種類の量）も広く（多く）なるし、一挙両得です。
このゲームの目的が「すき間なくブロックを組む事」だと思っている人が多いのですが、それは間違いです。「すき間なくブロックを組む事」は目的に到達する過程の一手段にしかすぎません。
このゲームの目的とは、あくまでも「ラインを完成させる事」です。
たとえすき間なくブロックを組んでいても、ラインが完成しなければ話にならないし（その典型が赤待ち自滅）、たとえ多少のすき間を作ってしまっても、おさえるべき所はおさえ、ちゃんとラインを完成させていれば終わりません。


図−E1



図−E2

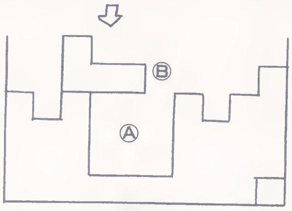
1ブロックの占める面積は当然4マス。1ライン完成して消失する面積は当然10マス。
つまり平均して、5ブロック落ちてくる間に2ライン、2ブロック半落ちてくる間に1ライン揃え続けなければならない計算になります。
単に、すき間なくブロックを組む事に集中するのではなく、どのラインがもう少しで完成しそうか、たえず気を配る事。



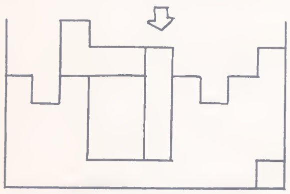
図―E 3

第5章 絶対あきらめるな!!

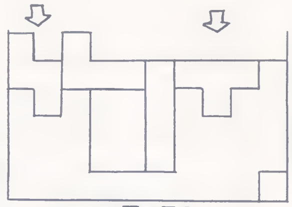
「パズル」とはいえビデオゲームです。レバーミスもあります。
例えば図―F1の様におかしな具合に間違えてブロックがくっついてしまったとします。
大抵の人はビビります。そしてⒶの空洞を見て、どうしようと悩みます。
しかし、これは建設的な考え方ではありません。問題は空洞Ⓐの入口Ⓑの部分です。
冷静に考えればⒷの部分の広さからいって赤しか入らない事がわかるハズです。(空洞の中の広さは関係ない。)
だったらまず、とりあえず赤を入れます。(図―F2)
そして入口付近のラインをひたすら組み、ラインを完成させていきます。こうなればこっちのもの。(図―F4)
つまり、大きな空洞ができてしまったら、その中をどーしよーと考えるのではなく、まず最優先にその上のラインを完成させ、空洞の上部を開けることです。あたり前の話ですよね?
ただし、図―F5の様に、空洞の入口が広ければ色々な事ができます。
又、図―F6の様な空洞も、空洞の中を見て紫が入る様な錯覚を覚えますが、入口の広さを考えれば、図―F7の様にしか入らない事がわかるハズです。(実際そうなのだが…)
とかく、おかしな空洞をつくってしまうと、その中の形で判断しがちですが、そういう先入観は捨てて(柔軟な判断力で)入口の形を見て入れるブロックを考えて下さい。
レベル10以下なら、レバーミスをしようが、パターンが悪かろうが、大抵の場合なんとでもなります。絶対あきらめない事。絶望とは愚か者の結論です。
しかし、このゲームにはおもしろい性質があります。
例えば図―F8のⒶの状況で、水色が落ちてきたら、Ⓑの通りに組むのがセオリーです。
ところが図―F9の様な組み方もできるのです。
便宜上、ここではこれを「回転入れ」と呼ぶ事にしますが、これはギャラリー受けする事この上ないパターンです。一度やると病みつきになります。
又、これを利用すれば図―F



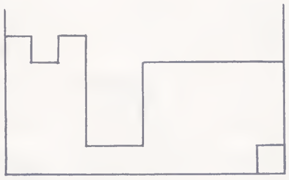
図―F 1



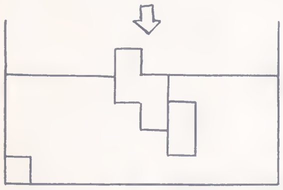
図―F 2



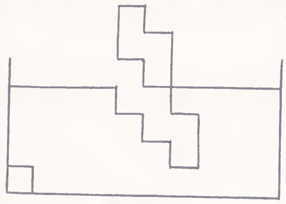
図―F 3



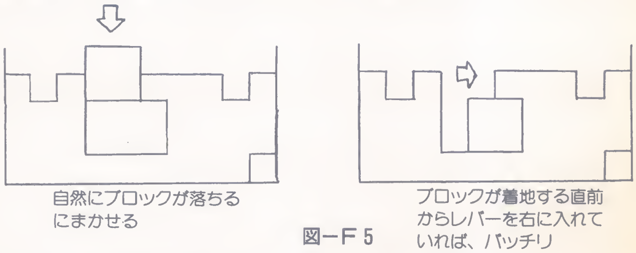
図―F 4



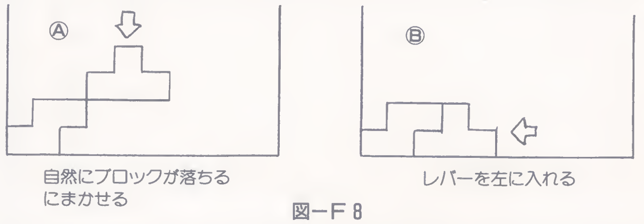
図―F 7



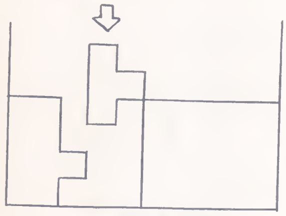
図―F 6



図―F 5

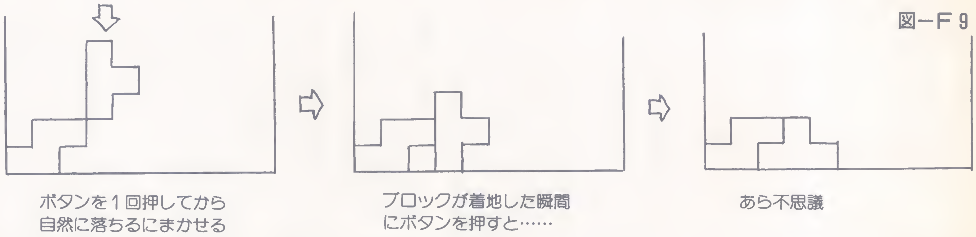


図―F 8



図―F10

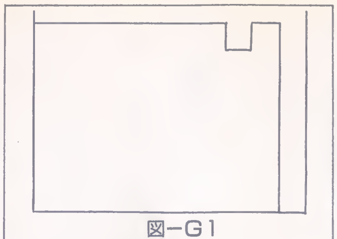
図―F 9

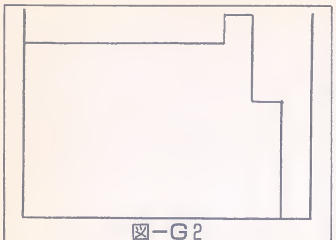


10の様な状況でも、すき間なく組むことができる訳ですね。
　これ以外のブロックでも、似た様な状況で同じ様な事ができるのですが、実践上よく使えるのは水色とオレンジブロック位なので、ここで取り上げるのはこれだけにとどめておきます。
　興味のある人は色々と試してみると良いでしょう。

第6章 点稼ぎについて

　より多くのラインを一度に揃えるほど、点は高くなります。（といっても最高4ラインしかありませんが…）
　で、誰でも考えるのが、右端に1マスすき間をあけ、ブロックを組んでいき、赤ブロックが落ちてきたら……というパターン。（図-G1）
　また、誰もが必ず経験するのが、赤ブロックが落ちてこなくてレベル2で終わる、でしょう。

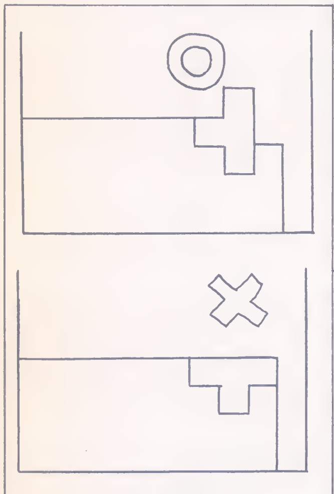

図-G1


図-G2

　そこで考えたフォーメーションが図-G2です。
　第4章の理論を応用したもので、1マスのすき間を途中から2マスにするのです。
　そして、どうしても赤が出てこなかったら、オレンジ・黄・紫ブロックが落ちてきた時に、2ブロックのすき間に入れて（もちろん右下の1マスのすき間は結果的には埋まりませんよね?）、一旦耐えるのです。
　つまり、このフォーメーションなら赤・オレンジ・黄・紫の4つのブロックが落ちてくればいい訳で、単なる赤待ちにくらべれば、格段に確率が高い事は火を見るより明らかです。
　又、ラインを揃えた時に画面からブロックが完全になくなると、基本×10倍の点数が入ります。最高が「幻の10万点」（4ライン）ですが、果たして取った人は何人いるのでしょうか?
　ちなみに、こういった状況は赤待ちでブロックを組んでいるより、ひたすらこまめにラインを揃える様にしている場合の方が起こり易いようです。
　もちろん、こればかりは運で、狙ってできるものではないでしょう。

第7章 応用篇――運よりも「腕」で勝負――

　ビギナーがゲームオーバーになる要素のトップは「1マス幅のたて長のすき間ができてしまい、赤ブロックがこなくて終わった」ではないでしょうか?
　どんなにうまく組んでも「赤待ち」の状況は回避できない場合があります。
　でも、賢明な読者の皆さん、もう気付いていますよね。
　単に「赤がこねーゾォ」とぶつぶつ言いながらバカ正直に1マス幅だけのすき間を開けながら、律儀にブロックを組んでいくのではなく、入口を2マス幅に広げて組んでいくのです。（図-H1）


図-H1

　そうしてフォーメーションを組んでいき（別に途中で赤ブロックが落ちてくれば、それで良し）、後は第4・7章の理論に従って1マス幅のすき間を少しずつ処理していくのです。
　確かに赤ブロック1つ落ちてくればそれですむ問題だし、赤ブロックを入れて一気に数ライン揃えるのは壮快です。
　それに対し、赤ブロックを使わずに1マス幅の縦長のすき間を埋めていく作業はあまりに地道ですが、しかしこれこそが「パズル」ではないでしょうか。
　それに単なる「赤待ち」みたいな他力本願ではなく、自力でなんとでもなる、という事が重要なのです。
　つまり、この「テトリス」というゲームを単なる運のみゲームと誤解している人が多いのですが、ちゃんと腕でカバーできるゲームである事を理解してほしいのです。
　本章からは、本当の「腕」について述べていきます。
　図-H2を見て下さい。この状況で紫ブロックが落ちてきたら、ⒶⒷどちらに入れるのが賢明でしょう?

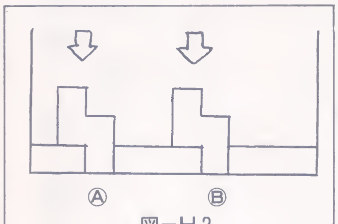
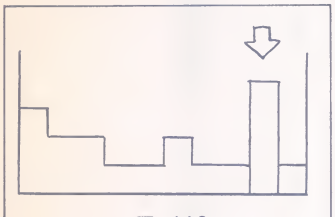
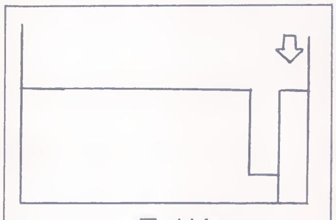


図-H2

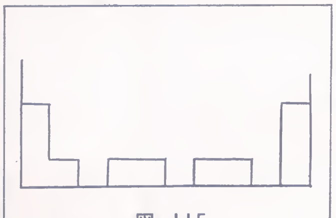
　答えは言うまでもなく、Ⓑです。
　Ⓐの場合、左端が青か赤ブロックしか受つけず、さらには「赤待ち」に発展する可能性があり、危険です。
　ブロックは縦におくのは基本的に危険な事がわかるでしょう。ブロックは縦より横におくのがセオリーです。（ただし、緑・紫・赤ブロックはその性質上、縦に使うケースも多いのですが…）
　そして、もし縦に置く場合、1マス幅の縦長のすき間が出来てしまわないか気を配る事。
　又、そうした、縦長のすき間をできるだけ作らない様にする事は、ブロックを組み易くするばかりでなく、すき間なく組む事が不可能な事態でも、より空洞を少なく抑える事ができる訳です。
　だって、2マス以上の空洞は大抵の場合、赤・青・オレンジ待ちの縦長の穴から発生するものでしょ?
　できるだけ縦長のすき間ができない様にブロックを組んでいくのが「腕」なのです。
　ところが実際、人がプレイしているのを見ていると（単になかなか台があかないという事実もありますが）、ほとんどの人が無頓着にブロックを組み、平気で縦長のすき間を作ってしまい、自滅していくのです。
　例えば図-H3を見て下さい。

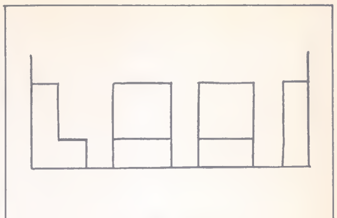

図-H3

　いくらそこを埋めればライン完成とはいえ、そこに赤ブロックを入れて、自ら赤待ちを作るのは愚かです。
　だいたい、1マスの穴を埋めるブロックなどいくらでもある訳で、赤ブロックは他の場所に置き、次のブロックに期待するのは、決して悪い待ちではないでしょう。
　又、図-H4の状況で赤ブロックを入れてしまい、自ら赤待ちを作ってしまう人もよく見かけるのですが、これも紫・水色や緑ブロックを待つ方がはるかに理論的でしょう。


図-H4

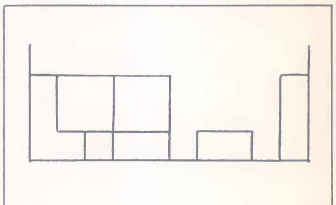
　ここで、少し特殊な状況ですが、図-H5を見て下さい。
　ここで黄ブロックが2つ続けて落ちてきたら、普通図-H6の様に組んでしまいます。
　しかし、これでは赤待ちを2カ所も作ってしまいます。
　ここは図-H7の様に妥協する事が必要だと、少なくとも私は思います。


図-H5



図ーH6

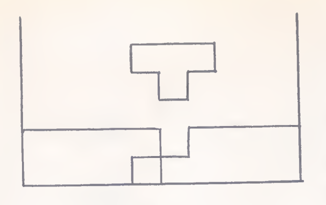
「赤待ち×2」と「空洞1マス」とでは、どちらが危険度が低いでしょう？
時には「すき間なく組めば良い訳ではない」状況だってあるのです。
なんにしても、黄ブロックは、左右どちらかが、ピッタリくっついてない使い方をすると、赤待ちができ易く、大変危険である事も覚えていて下さい。



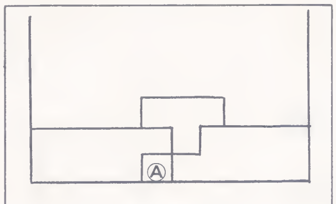
図ーH7

第8章 応用編P-II

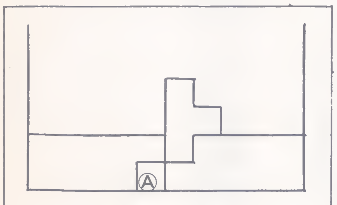
第4章で述べた「空洞を作ってしまう形にブロックを組んでも、それによりラインが完成し…」の理論の重要な点は、つまり空洞の上にブロック片がない事です。(ライン完成のブロック片は別として…)
図-J1を見て下さい。この状況で水色ブロックが落ちてくると、大抵の人は図-J2の様に組んでしまいます。
しかし、これでは空洞Ⓐの上にフタをしてしまう事になります。
当然図-J3の様に組むのがベストでしょう。これならライン完成により、空洞Ⓐは露出します。



図ーJ1

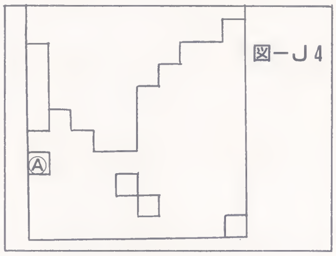


図ーJ2



図ーJ3

空洞があるからブロックがどんどん積み上がってしまうのですが、その中で特に大きな空洞があると、それに目がいきがちです。しかし問題となるのは一番上にある空洞なので、絶えずそれを注目しながらブロックを組む事。
だって、一番上の空洞を埋めない限り、それより下の空洞は永久に埋まる事はないでしょ？
一番高い位置にある空洞が5段目にあるとしたら、それを埋めない限り、ブロック全体は5段より下がる事はあり得ない訳です。(縦長の穴がある場合は別。)
これらは、まったくあたり前の事なのに、意外と意識してプレイしている人は少ないようです。
さて、話が横道にそれましたが、図-J4を見て下さい。この状況で赤ブロックが落ちてくると、どうしても左側に置きがちです。
確かに、赤ブロックを両端どちらかに置く場合、低い方に置くのがセオリーです。
しかし、図-J4の場合、一番上の空洞の上に赤ブロックを置いてしまう訳だから、つまり、最低でも5ライン揃えない限り、一番上の空洞は開かない事になってしまいます。

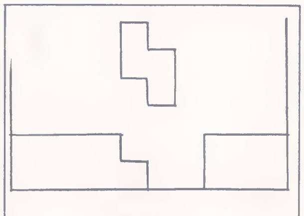


図ーJ4

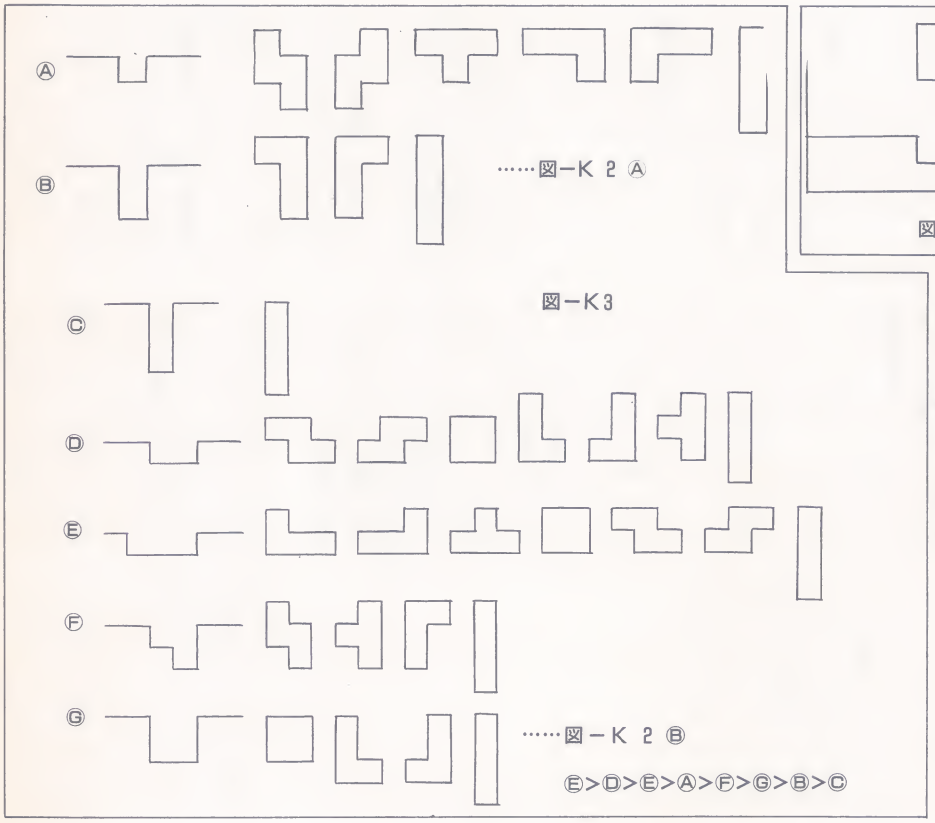
第9章 神々の領域

絶えず一番上の空洞に注意し、その上にはできるだけブロックを置かない様、心がけて下さい。(ここまで気を配りだすと、このゲームの恐るべき奥の深さの一端が見えてきます。)

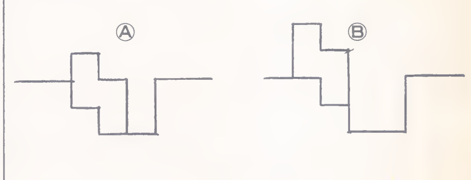
第7・8章を読んで、単にすき間なくブロックを組むのではなく、より良い形に組む事が重要であることがわかったと思います。
実は「テトリス」で最も重要なポイントがそれなのです。
図-K1を見て下さい。この



図ーK1



図ーK3



図ーK2

状況で紫ブロックが落ちてきたら、図-K2のⒶⒷのどちらの状態に組みますか?

大抵の人はⒶの形に組んでしまいます。しかし、もう賢明な読者なら、Ⓑの方が正しい事がわかりますね?

図-K3を見て下さい。これは色々な穴に対し、すき間(空洞)なく組めるブロックを列挙したものです。

図-K2のⒶⒷを見て下さい。紫ブロックを組んで発生した穴は、どちらがすき間なく組めるブロックが多いですか? 当然Ⓑでしょ?

しかも、2マス×2マスの穴というものは、1マスの空洞なら目をつむるとしたら、紫・緑・水色ブロックだって入れられるし、実に用途の広い穴だという事がわかると思います。

これがいわゆる「待ち」の「広さ」です。

つまり、単にブロックを組むのではなく、より待ちが広くなる様、組むのが「腕」であり、頭の使いどころなのです。

もう1つ問題です。図-K4を見て下さい。



回転入れの一つの究極が左図。水色ブロックを回転入れすれば、すき間なくブロックを組むことが可能ですよね?

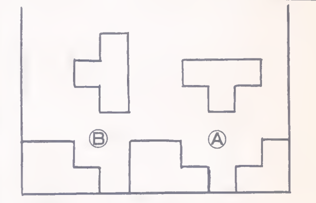


図-K4

この状況で水色のブロックが落ちてきたら、ⒶとⒷのどちらに入れますか?

ほとんどの人が「ちょうどいい」と思ってⒶに入れてしまいます。

しかし、その後に緑のブロックが落ちてきたら、どうしますか?

Ⓑは紫ブロックならちょうど入りますが、緑ブロックはそうはいきません。

もし、Ⓑに水色を入れ、Ⓐを残しておけば、紫・緑ブロックどちらがきても大丈夫です。

つまり、「その後の待ちの広さ」を考えたら、Ⓑに水色ブロックを入れるのが正解ということになります。

もう言いたい事はわかりましたね?

落ちてくるブロックがうまく組める場所を数箇所発見したら、一番待ちの狭い(少ない)場所に組むのです。

埋めにくい場所は最優先で埋め、埋め易い場所は残しておく。当然の話ですよね?

しかし、えてして待ちの広い所ほど目に付き易いもので、大抵の人はすぐそこに入れてしまい、待ちの狭い所を残し、「ほしいブロックが全然こない」と勝手な事を言って自滅していきます。

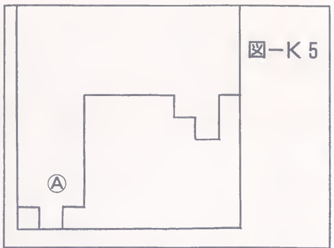
又、先の例の様に、自ら赤待ちや青・オレンジ待ちといった待ちのせまい場所を作って自滅していく人の多い事、多い事。

ブロックを組む時は、できるだけ待ちが広くなる様に組み、待ちの狭い所はできるだけ残す。これが究極の理論です。(実はまったく当前の事なのですが…)

くどいようですが、目先の利害にとらわれない事。これがすべてです。

又、図-K5の場合、逆にⒶ

図-K5



の穴に水色のブロックを組むのが正解になります。

それはブロック全体ができるだけ平らになる様に組むのが理想だからです。もちろん、ラインが完成する事も重要です。

第10章 神々の領域II

以上が「パズル」としての理論のすべてです。

これからは実践上の問題について述べていきたいと思います。

このゲームのブロックが落ちてくるスピードは、レベル9まである程度上がり、レベル10で一旦下がります。そしてレベル15まで再び上がり続け、さらに最高速のままレベル16以降続きます。2度とスピードの下がる事はありません。

このレベル15以降のスピードを初めて体験した時、誰もが絶望感を覚えるでしょう。

スピードが速くて考えていられない。スピードが速くてレバーが制御できない。スピードが速くて、うまくブロックが回転しない。

いわゆるスピードに負ける、といった事態が起きてきます。

レベル15以降はスピードとの闘いです。

初期面では赤待ち等で点を稼ぐとしても、少なくともレベル10以降はひたすらラインの完成を目指し、画面中のブロックをできるだけ少なくするのが理想です。そしてレベル15に達した時点で、ほとんど画面の下まで押し返している状態でありたいものです。

レベル15以降では画面下5段以内で闘う(そう、もはやこれは闘いです)のが理想です。

こうして、画面下でひたすらラインを完成させ続けていれば、まずスピードによるレバーミスや「ブロックがうまく回転してくれない」といった問題もありません。

そして、ラインを完成させ続けるという事は、単に画面にブロックが溜まらない、という事だけでなく、ライン完成の時の一瞬の休みがプレイヤーに余裕と考える時間を与えてくれます。

こうして波に乗っている間は終る要素はありません。

問題は、すき間なく組むのが不可能なブロックや、ラインを完成させる事ができないブロックばかり落ちてきた時です。

ブロックがどんどん積み重なってくれば、ブロックの出現場所と着地点が必然的に近くなってくるし、そうなるとレバーミス等も起き易くなってくるし、考える時間もどんどん少なくなってきます。

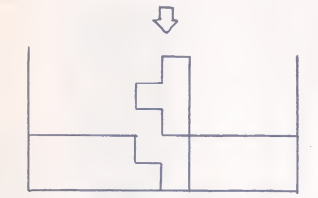
もちろんラインが完成できないのだから、その分(時間的にも精神的にも)余裕が無くなってきます。

ついには、とんでもないミスをしてしまい、「あ! しまった、どうしよう」と思っている間にブロックが3個も4個も落ちているのが、レベル15以降のスピードです。

とにかく、ひたすら画面下で耐える事。押されない事。たとえ押されてもいかに押し返すかが勝負です。

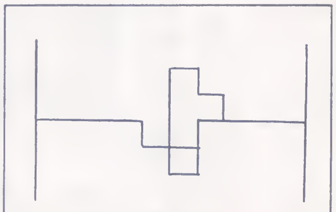
レベル15以降で画面半分まで押されていても、押し返す事は一応可能です。(画面3分の2以降以上埋まっている状態からの復活も、ごくまれにできますが、ここまでくると運ですね。)

しかし、画面半分位まで押されていると、物理的にブロックが落ちてくる地点と、着地点が近い上に、ブロックのスピードが速い為、ボタン3回押して変化させる事が時間的に不可能になってきます。


図-L1

その典型が図-L1です。水色のブロックを3回変化させれば、ちょうど穴に組めますね?

ただし、これがレベル15以降で、画面半分位まで押されている状況だと、大抵図-L2みたいになってしまいます。

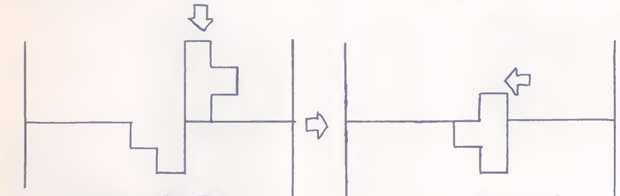

図-L2

ブロックが1回しか変化できないからです。(時間的に。)

しかも、この状態に組まれてしまうと、もうボタンを押しても変化しません。

これがレベル15以降、最もありがちなミスです。

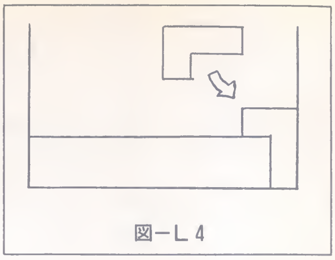
しかし、どんなにレベルが上がっても、ブロックが着地


いったん上の段に着地させる

左にレバーを入れながらボタンを2回押す

図-L3

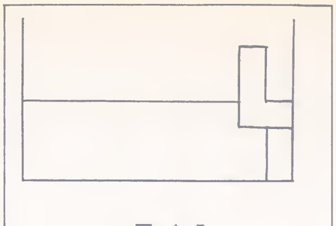
してから横に動かせる判定は甘いので、図-L3の様にして入れます。



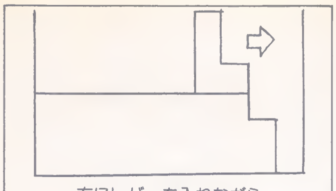
図－Ｌ４

図-L4の様なオレンジ待ちが3回変化なのに、入り易いのは、必然的に横にずらせながら変化させる事になるからです。

しかし、入口が2マスに広がっていると危険で、図-L5の様に1回しか変化しない内にはまりがちです。もちろん、こうなったらボタンを押して



図－Ｌ５



図－Ｌ６

も変化しません。

この場合は、図-L6の様に、1回着地して、変化させながら穴にずらして入れる事が必要です。

もう、ここまでくると「待ちが多いか少ないの」の理論より、「より少ない回転数の形でブロックを組む」という理論の方が重要な場合もでてきます。

例えば図-L3の場合、実践では一旦着地させてからブロックを入れる事が困難な場合だってあります。

その時は素直にあきらめ、水色ブロックは他の場所に置き、紫か青ブロックが落ちてくるのを待ちます。この2つのブロックなら、1回変化でちょうど納め、まず失敗する事はありません。

又、レベル15以降だと、どうも赤ブロックがうまく変化してくれない、と思う人が多いと思います。

しかし、どんなにレベルが上がっても、赤ブロックがボタンを押しても変化しない状況は1つしかありません。

それは、残り画面3段以内までブロックが積み上がっている状況です。

赤ブロックは立ったら4段分あります。もし前述の状況で立ったら、フィールドの上にはみ出してしまう事になります。だから、立つ事は絶対ないのです。

逆に言えば、まずほとんどの状況では、ちゃんと赤ブロックは変化するのです。もし変化しないとすればそれはボタンを押すタイミングが早過ぎるか、遅過ぎるかのどちらかです。

このゲームをプレイしていて誰もが気付く事だと思うのですが、ブロック出現落下直後はボタンを押しても変化してくれません。(悪い言い方をすれば、反応が悪い。)

しかし、高次元で赤待ちでなかなか赤ブロックが出てこないと、当然あせるし、例え出ても、あせってボタンを早めに押しがちなのです。

赤ブロックの時のボタンを押すタイミングは、ブロック落下直後の直後という事になるし、実際そうです。(別にどのブロックでもそうですが…)

しかし、もうここまでくると、理論とか技術というより気合いの世界です。

前述の「より少ない回転数で…」と同様、これらの理屈は、ここまで到達している人間なら誰でもわかる問題だし、むしろ重要なのは場数を踏み、経験値を上げる事です。実践あるのみです。

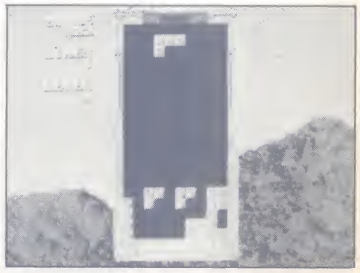
第11章 「気合い」と「頭脳」と「運」のゲームだ

色々と偉そうな理屈を書いてきましたが、私も初めは、単なる運のみゲームと思っていた1人でした。

パターンの悪さに文句を言いながらプレイしていたクチです。

やがて、色々な理論に気付いていき、その奥の深さにますます感動し、より完璧な理論に近付く為に努力してきました。

しかし、まだ落とし穴が2つ残っています。



秘技!? 空中ブロック。



ウーム、美しい。

まず第1は集中力の問題。レベル99となると、30分近くかかるし、これだけ集中力の必要なゲームを、長時間続ける事は、決して容易な事ではないでしょう。

第2は、やはりパターンの悪さの問題。

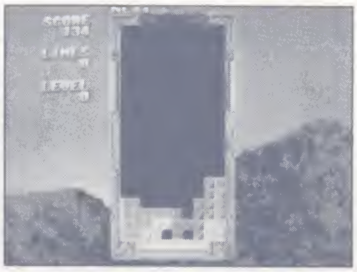
どんなに待ちが広くなる様にブロックを組んでも、邪魔なブロックばかり落ちてきたら話にならない、という事。

どんなに理論的にプレイしていても、パターンの悪さに勝てない場合は、どうしてもあります。(逆に言えば、それさえなければ終わりようがない、という話も…)

やはり、どこまでいっても「ゲーム」という事なんでしょう。



ブロックが自然に落ちるにまかせ…。



着地した瞬間ボタンを押す!

又、レベル15以降は、やはり「慣れ」が必要です。特にレベル14と15のスピードの違いのギャップは激しく、とても1レベル差と思えないものがあります。

だから、レベル15になった途端に、ついていけない人がよくいるのですが、それはスピードの速さではなく、単にギャップに負けているだけの場合が多いので、レベル14になったら神経を集中し、レベル15にそなえて下さい。

これは「気合い」と「頭脳」と「運」のゲームです。

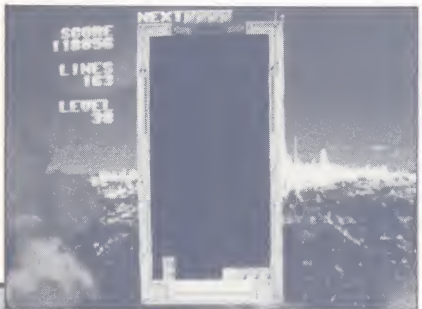
みなさんの健闘を祈ります。



ほら、このとうり。



これでもブロックが多いぐらい。



やはり、これ位におさえたい。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
難易度 機数設定			

ゲーム センター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコア ネーム		
住　所				
電話番号	(　　)	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長		印

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST　4月号プレゼント◆

◆88ページのゲーメスト4月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
　①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、1番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!

Ⓖ：読者サービス部へお便り下さい。どんなものを扱ってほしいか、ご意見をお聞かせ下さい。

2周め STAGE5～FINAL AREA攻略

イメージファイト

石井ぜんじ

遂に最後まで攻略!!
2－7、究極のパターンが完成だ。
1周めにも応用できるパターン満載。
全2周クリアは
もうそこまで見えているぞ!!

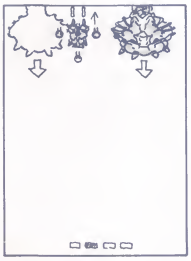
STAGE 2－5

この面の、1周目と大きく違う点はスキュラの出す幼虫弾が非常に速いことです。それだけに、しっかりパターンを作っておきましょう。やられてしまうと復活は大変です。

SCENE1

スキュラ①、②

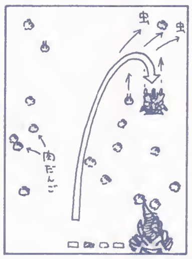
スタートしたらすぐ上に上がって、2つのスキュラの間に入ります。そしてポッドをどちらかのスキュラにめりこ


ポッドをめりこませてスキュラといっしょに後に引く。

ませて、まず片方を破壊。すかさずもう一方も同じようにして壊します。

あまり急いで上に行くと、自分からまん中にあるパウボックスに体当たりしてやられることもあります。また、どちらか片方を倒すのが遅れると、いきなり危険になるので注意しましょう。

復活パターンの場合は、できるだけ速くポッドを取り、左側のスキュラ①にポッドをめりこませて破壊します。スキュラ②は破壊できないので、左下でできるだけ耐え、最後



台上で誘導幼虫弾を振り切る。

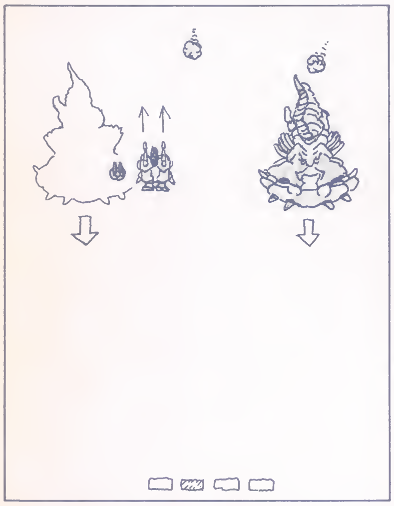
は上で1～2回幼虫弾をかわしましょう。肉ダンゴにぶつからないように。

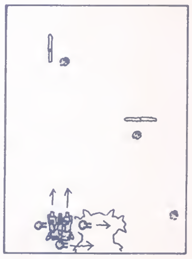
SCENE2

スキュラ③

今度は下からスキュラが一匹出てきます。倒し方は2つのパターンがあります。

1つは、赤ポッド3つを横に向けて一番下に行き、出て来たら連射して一気に撃ち切ってしまう方法。一番速く倒せるし、一番安全な方法だと


復活の時もまず左側のスキュラを破壊する。


ポッド3つを横に向けて連射する。

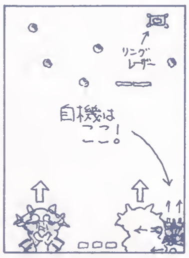
思います。

もう1つはポッドを1つめりこませてスキュラといっしょに上に上がりながら撃つ方法。この位置は比較的幼虫弾の死角をついています。ただ自機の位置が少し下過ぎると幼虫弾に当たってしまうので注意しましょう。復活パターンの時も、このパターンで倒すのが良いと思います。

SCENE3

スキュラ④、⑤

下からスキュラが2匹やってきます。意外に難所です。ここも、どちらかのスキュラをできるだけ速く倒さなければいけません。ポッドをめりこませるパターンもありますが、最強装備の時は右下の隅



スキュラが出る前に右下に入りこんでポッドを左へ向ける。

に入って、右側のスキュラ⑤を倒してしまうのが安全なパターンだと思います。

スキュラが下から2匹くると思ったら、すかさず右下へ行き、ポッド3つを左へ向けましょう。スキュラが2匹

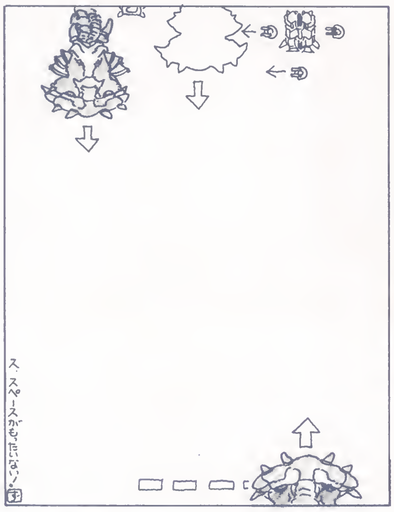
出てきたら、連射すれば右側のスキュラ⑤はすぐ壊れます。その後、スキュラ④は少し近づいて、これも横から撃ちましょう。
　このパターンで注意しなければいけないのは、右下に入っている時、レバーを右に入れないことです。右に入れるとポッドが左に動き、幼虫弾にパーツをはがされてしまいます。後は、スキュラに自機が近いからといって怖がらなければ負けはないはず。
　ちなみに、左下へは肉ダンゴが出て来て入れません。また、この後、リングレーザーがありますが、サーチレーザーからリングレーザーに変えても良いでしょう。私は、ここはリングレーザーの方が好みです。
　復活パターンでは、右のポッドが赤の時は、右のポッドが使えます。ただ、左側に残ったスキュラ④が壊せないので、先にリングレーザーのパーツを取って、いったん画面の上の方へ逃げます。そこで幼虫弾をかわしてから下に降りてください。
　右のポッドが青の時は、スキュラ④と⑤の間で少し粘り、リングレーザーのパーツを幼虫弾のスキをついて取りに行きます。そうしたら、まん中から下に戻ってリングレーザーの力に頼って幼虫弾をかわしましょう。リングレーザー強し。

SCENE 4

スキュラ⑥、⑦、⑧

　前方の左側から2匹、右下から1匹スキュラが出てきます。2-5の最難関地帯です。
　まず、左上からスキュラ⑥が出てきます。これをポッドシュートで倒してもいいのですが、やはりポッドシュートは確率が悪い。いつも同じようにうまく行くとは限りません。ここは、画面の右上でポッドを左に向け、少し後ろから出てくるスキュラ⑦から倒しましょう。

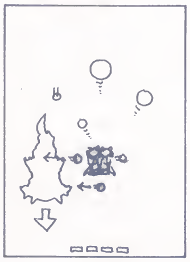
ポッドを左へ向け、一番前で連射する。



　そうしたらすぐ下に下がって、右下から出てくるスキュラ⑧を横から撃って破壊します。そして、左上から一番初めに出て来たスキュラ⑥は一番最後に倒します。スキュラ⑧を倒す時は、右側に入ってポッドをめりこませても良いでしょう。



右上へポッドを向けて右のスキュラを倒す。



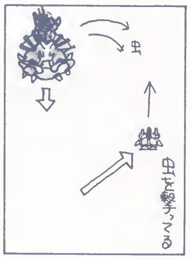
次いで、残ったスキュラを横から撃って倒す。

　なぜこの順番で倒した方が良いかはやってみればすぐわかります。このパターンは、スキュラをそれぞれできるだけ速く確実に倒さないといけません。
　このパターンは1周めでも非常に有効です。ここに限らず、2-5のパターンは、1周めで使えばさらに確実で安全に行けます。参考にして下さい。

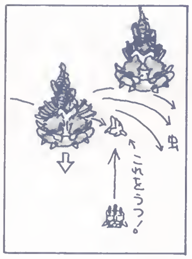
SCENE 5

スキュラ⑨、⑩、⑪

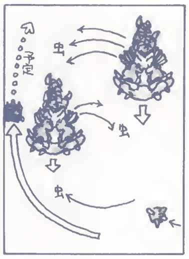
　上からスキュラが1匹ずつ計3匹出てきます。ここで重要なのは、スキュラを下に逃がすほど押されないことです。ここでやられるともう後半なので、地獄の復活が待ってます。
　スキュラの倒し方は、ポッドをめりこませるか、横から赤ポッド3つで撃つか好みが分かれる所です。また、幼虫弾に対してはリングレーザーが強いですが、サーチレーザーもスキュラ本体に対してはかなり強いので、これも好みです。
　1つ注意点をあげるとすれば、ここはザコ戦闘機が飛んでくるので、これに注意することです。この弾でパーツをはがされると一気に大ピンチになりますよ。
　復活は4速で幼虫弾を誘導します。パウボックスは1回では撃ち切れないので、2～3回に分けて撃ち、その後はザコと蛇を時計と逆回りに動いてかわします。とても言葉では説明しきれないので図を参照して下さい。



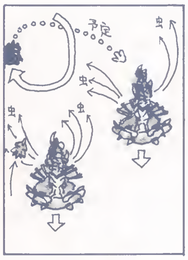
1回めの幼虫弾はショットで全部破壊する。



2回めの時、左から飛んでくるザコ戦闘機を撃つ。



3回めに幼虫弾を出した瞬間、画面の左端を前へ抜ける。



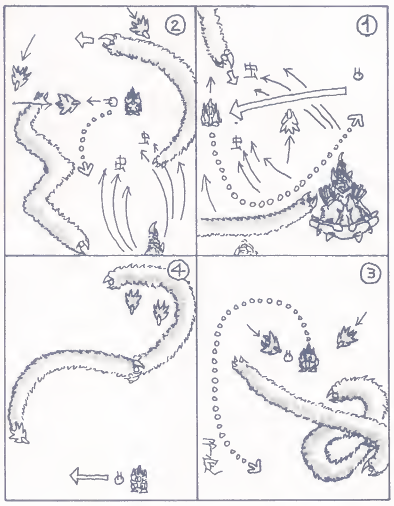
左上で円を描くように4回めの幼虫弾をかわす。

SCENE 6

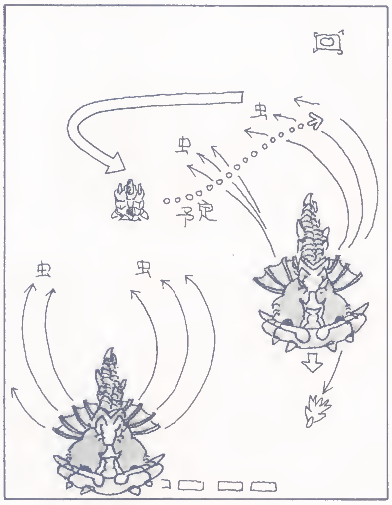
メドゥサ2匹+ザコ

　蛇が来るまでにスキュラは全部撃ち切って下さい。そうしないと、とても辛くなります。蛇のメドゥサは、頭が弱点なのでパーツのレーザーを頭に当て、連攻で破壊してしまいましょう。ここでパーツがはがされていると非常に危険。この時は、メドゥサをとにかく速く倒して下さい。必

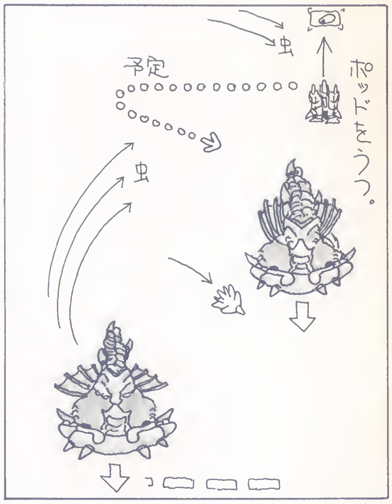
ポッドを赤で取り、大きく左へ回る。



左へ戻って、再びすぐ強引に右へ切り返す。



そのまま右へ行ってポッドを撃つ。



イメージファイト

死に連射しましょう。

ザコは1周めより量が多く、中には自分を猛スピードで追ってくる別名（赤いすい星）もいます。1周めではでてこない敵ですが、さほど問題ないでしょう。ただザコの弾には細心の注意を払うように。

ボスは、1周めとほとんど変わらないので省略させてもらいます。初めから左上にいて、ボールが出たら中に入ればいいでしょう。また、ボスを逃がすと、3面で95%以上取らない限りペナルティステージに行く可能性が高いです。行ったら永遠に最期なので、なんとしてもボスは倒してください。

STAGE 2-6 前半

1周めと違う所は、アメーバ弾を撃つ敵が2台加わったという所と、バースの撃つ弾の間隔が短くなった所です。この2つのポイントをしっかり注意して下さい。

まず、初めの戦艦はバックファイヤーで2台倒して下さい。その後は左下からフォトンドーニが出てきますが、その後にすぐアメーバ弾を撃つ敵が左下から出てきます。フォトンドーニを早く倒しに行って下さい。サーチミサイルのパーツをフォトンドーニにぶつけて、すぐ7WAYを取っても良いでしょう。

その後、フォトンドーニが2台出てきますが、さらにその後には、またアメーバ弾を撃つ敵が出てきます。こいつも早く倒すこと。

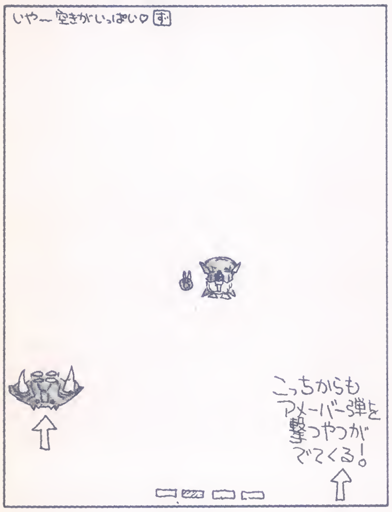
3台のバースは弾が速いので、パターン化してかわして下さい。弾を撃つタイミングを体で覚えよう。基本的には1周めと変わりません。

STAGE 2-6 後半

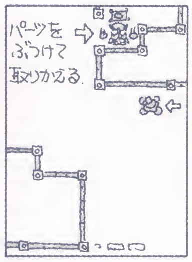
誘導弾を撃ってくる「ビジランテ」が1台増えてますが、どうってことはないでしょう。バースの小型機、シックの数が増えている方が問題です。

まず、シック3台を撃ってから、3つめのポッドを赤で取ります。ここまでは1周めと変わりません。問題はその後です。右側の細い通路の方からどんどんシックが出てきて、せっかくリングレーザーのパーツを取ってもはがされてしまうことになりがちです。

アメーバ弾を撃つ敵が2つ余計に出てくる。



ここは、速攻で前に出て、リングレーザーのパウボックスが出たら、すぐ自機のパーツをぶつけて取りましょう。



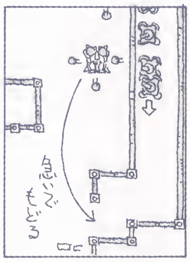
バルカンや7WAYをぶつけてリングレーザーを取る。

そうしたら、そのまま戻らないでシックを出現即破壊してしまいましょう。要するに、出来るだけ早く右の通路に入ってしまい、右下や左から出て来るシックは無視して行ってしまえばいいのです。これが確実な方法です。

復活の時は、リングレーザーを取るまでは同じようにプレイします。3台のシックを早く倒し、ポッドは何色でもいいから取りましょう。

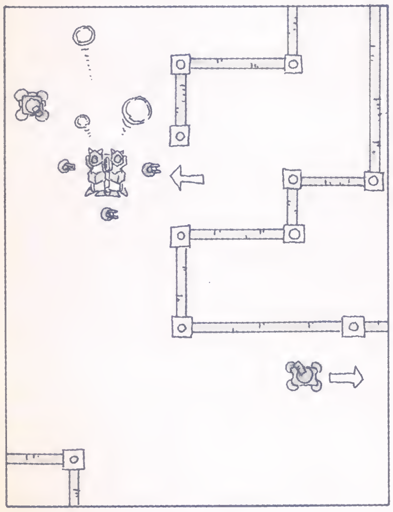
リングレーザーを取って右上のシックの動きを見ましょう。地形にひっかかって左右に動いているはずです。このシックが右へと動いた瞬間に左へ行きます。この途中、左からシックが来るので、これはすぐ壊してから上へ行きましょう。このタイミングで上へ行けば、下のシックは地形にひっかかったままになるはずです。ポッドは赤を選びましょう。特に、3つめのポッドは必ず赤を選ぶように。

ポッドを選ぶまでは2速でいいですが、ここから右へ急いで戻らないといけません。3速で戻るのがいいでしょう。



ここから急いで戻る。3連にすると速く戻れる。

右下のシックが右へ向かった時に左へ行く。

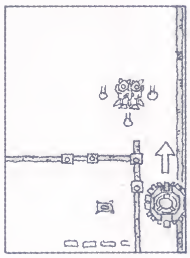


STAGE 2-6 ボス

ボスはレーザーが速くなっています。ところが、それ以上に問題なのがボスといっしょに右下から出てくるシック2台です。ボスがじゃまで、うまく撃てないからなのです。

ところが、編集部のYOU・A君が、実に良いパターンを見つけてくれたので紹介しましょう。

まず、シックを全部撃ち、ボスと戦う広いフィールドに出たら、図の位置に自機を合わせます。ここはパイプのでっぱり部分にちょうど3つめのポッドを合わせるようにして下さい。微妙に左にずれてもかまいません。



パイプの出っぱりに3つめのポッドを合わせる。

高速で飛ぶ円盤は、自機を上下に動かすだけでかわして下さい。横に動かさずともかわせるはずです。

ボスの砲台が来たら、少し上にいってから、さっと下に下げれば砲台はレーザーを撃てず、自機の右をすり抜けて上へ行ってしまいます。さらにもう1つ砲台が来ますが、その間に赤ポッドを下へ向けて撃てば、シックは2台共壊せます。弾にも当たりません。

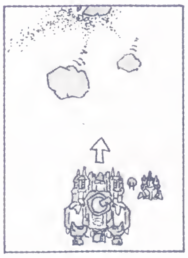
その後は1周めと同じようにボスを倒して下さい。1周めより少し時間をかければいいだけです。

STAGE 2-7 前半

基本的には1周めと同じです。先月号（14ページ〜）を参照して下さい。

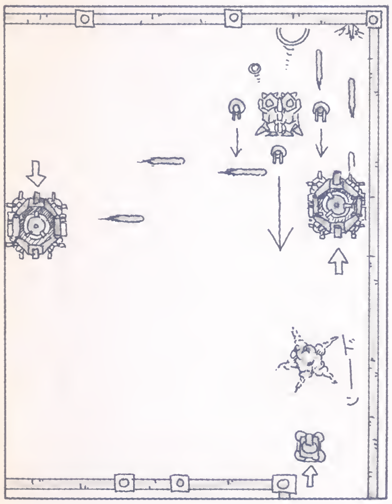
1周めと違うのは、ザコの戦闘機が良く弾を撃つところです。また、最強装備でリングレーザーを持っていれば問題ないのですが、1周めより岩も多くなっているので注意して下さい。

復活パターンの場合は、まずポッドを取りに行って、何とか下から出てきたバースを撃ち切ってしまいましょう。バースを壊したら、フォトン

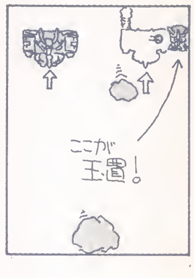


ポッドをめりこませてバースを速く倒す。

上に上がりながら、下のシックを撃つ。



ドーニの弾を右上でかわして



右上は岩の死角になっている。あまり長くいてはダメ。

下さい。ここは、2個めのポッドが出てくるまで岩の死角になっています。

STAGE 2-7 後半

ここは、2周クリアを目指す人にとっては最大のカベです。最強装備の状態では一番難しい所なので、シーンごとにこまかくわけて説明していきます。復活パターンを中心に説明しますが、ノーミスで来た時もほぼ同じようにやって下さい。

SCENE1

復活パターンを説明します。ザコ戦闘機が左から順に天の川の様に出てきますが、2周めはこの中に岩が混じっています。

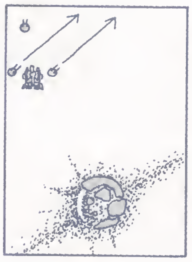
ここはひたすら連射し、1個目のポッドをできるだけ速く取りましょう。必ず赤を取ること。しかし、出た瞬間にポッドが赤だった場合、取りに行った瞬間青になってしまうかもしれません。でも、あまり遅れると岩が飛んできて死ぬかもしれないので、赤い色を見たら、とにかくすぐ取ること。

赤いポッドを1つ取ったら瞬間的にレバーを竜巻旋風脚のように回し、ポッドを右上へ向けて撃ちましょう。右ナナメ上から右真横までの間の3方向なら、いずれでも大丈夫です。この時、ザコを下へ1匹も逃がしてはいけません。

そうしたら、そのままの体勢で2個目のポッドを赤で取り、再びポッドを斜め右上へ向けます。ここまで来れれば、この面の3分の1はクリアしたといって良いでしょう。

まず1個ポッドを赤で取る。





2個取って、再び右上へポッドを向ける。

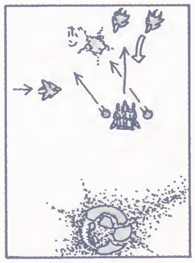
SCENE2

赤ポッドを取って、フォーメーションを張っていると、上から1つ、左横から1つ、計2個岩が飛んできます。

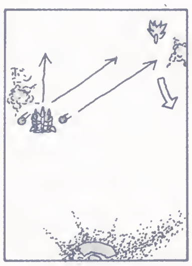
ここからどうするかですが、大まかに言って、2つ方法があります。一定のフォーメーションを張って、強気に編隊を撃ち切るのが1つの方法です。この方法はかなりの連射がないとできません。図でフォーメーションを示してみましたので、連射に自信のある人か、連射装置のついている店があったら使ってみて下さい。

さて、もう1つの方法は弾を誘導しつつ画面の端を回る方法です。

まず、岩が飛んできたらナナメ右下へ自機を下げます。この時、画面の左端を飛んで行くザコを意識的に撃って下さい。天の川（ザコ編隊）の左端と右端を撃つように心がければ、追いつめられにくくなります。



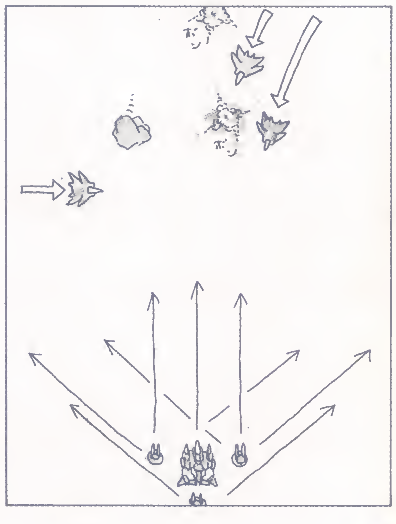
フォーメーションその1。



フォーメーションその2。

しだいに下へ追いこまれますが、下まで下がりきったら今度は左右にポッドを振るようにして撃って下さい。自機を画面の下に押しつけてレバーを左ナナメ下から右ナナメ下へとゴリゴリやると、弾が車のワイパーの様に飛びます。

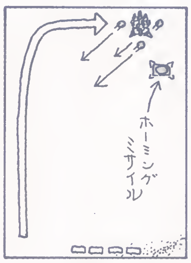
画面の下でポッドを左右に振りながら撃つ。



ワイパー撃ちをして画面の下で粘っていると、再び岩が飛んできます。もうまん中では粘りきれないので、画面の右か左へ少しずつ逃げます。

画面の右でも左でも、逃げる時は弾をできるだけひきつけ、ゆっくり上に上がっていきます。そして、右上か左上に行きついたら、今度は横に動かして、さらに逃げます。

時計回りに左から右へ動かしてきた場合は、右上で編隊の出てくる所を横切ることになります。でも、自機を上に押しつけ、連射しながら右へ動いていればザコには当たりません。レバーはナナメ上に入れたまま自機を上に押しつけ、右に移動するといいでしょう。

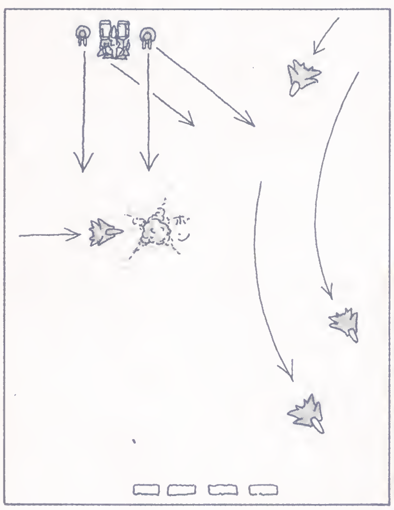


画面の一番前を左から右へ横切る。

時計と逆回りに画面の端を回る場合は、サーチミサイルのパーツを取って、右上から出てくるザコを横切り左へ行きます。この時も時計回りと同じようにレバーはナナメ上に入れ、自機は上に押しつけて左へ動きます。

ただ、時計と逆回りの時は左上から出てくる編隊に弾を撃たれることがあるので、ポッドを振って編隊を早めに倒すようにした方がいいでしょう。（逆ワイパー撃ち）。これで編隊はなんとか切り抜けることができるでしょう。連射がある程度必要なので、必死に撃って下さい。

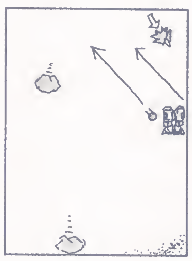
左上へ行ったらポッドを下へ向けて左右に振る。



SCENE3

サーチミサイルのパーツを取っていなかったら、すぐ右上に取りに行きましょう。そして、その位置で左上にポッドを向けて撃ちます。左上からパウボックスが出て来るので、弾が当たって壊れればもうけもの。壊れなくてもパウボックスが出てきたら、すぐ左へ行きましょう。

右側にずっといると、下から出てくるバースの弾に当たるので注意。



サーチミサイルを取り、その位置で左上へ向けて撃つ。

SCENE4

パウボックスをできるだけ速く開け、赤の3個目のポッドを取ります。3個目のこのポッドは、色を選ぶ時間があ

イメージファイト

ります。確実に赤を取りましょう。

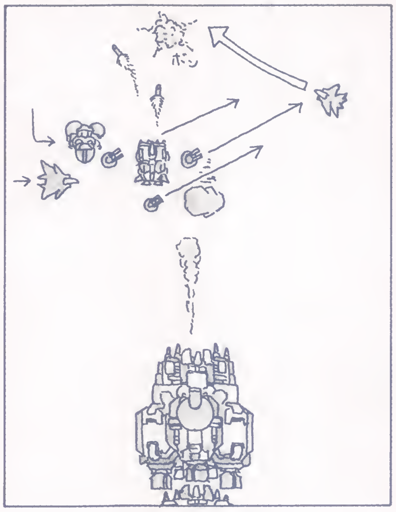
ポッドが3つそろったら、下から出てくるバースを撃つのですが、ポッドの弾が3つ全部当たるように自機を合わせないといけません。2周めは1周めと違い、敵の数が多いので、バースをできるだけ速く倒すことが必要なのです。

自機を合わせると一言で言えば簡単のようですが、ここは左右からザコ編隊が来るのに加えて、上から岩も飛んで来るのでかなり大変です。

ここは、まず右側から来る編隊を早めに撃つことを優先して下さい。画面のまん中まで来させてしまうと弾を撃たれます。ポッドを右上へ向けて撃つのもいいでしょう。

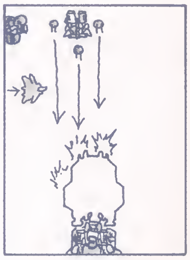
画面の一番上に速く出すぎると、右側からの編隊から弾を撃たれるし、岩も直撃します。岩が来るのと右側の編隊が出尽くすのとほぼ同時ですから、それまでは画面の一番上にいかないこと。左からの編隊が横のポッドに当たるぐらいの位置にいて下さい。

岩を撃つなり、左にかわすなりしたら、即座に自機を合わせます。当然自機はバースより左側の位置です。右で合わせると、左から来るザコの弾が直撃します。



右上の編隊を撃ちつつ、図の位置で粘る。

自機の合わせ方ですが、前に出ず2速で合わせる方法と、画面の一番上に自機を押しつけて、レバーをナナメ方向にいれて合わせる方法の2通りがあります。



ポッドの弾がバースに3つとも当たるように合わせる。

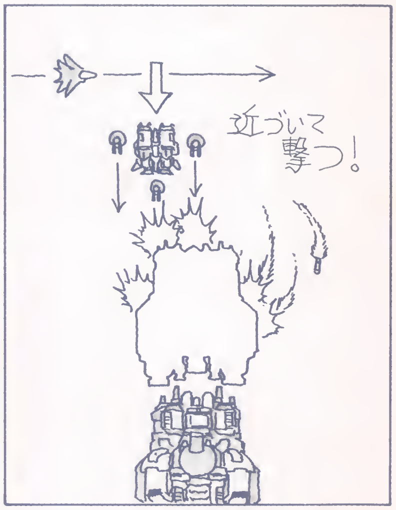
後者の方が合わせ安いですが、微調整に自信のある人は前者でも良いでしょう。

SCENE5

いよいよ、ここからが本番です。

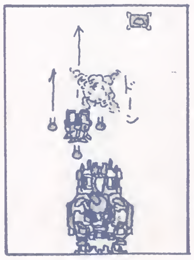
自機を合わせたら、とにかく連射して下さい。根本的に連射が遅いと話になりません。

バースは下から5台出てきますが、初のバース①を撃ち切ったら即座に自機を下に下げ、バース②にできるだけ接近して撃ちます。同じ位置で撃つのではなく、バースにこちらから向かっていくのがコツなのです。どんどん下に押して行きましょう。近づけば近づくほど弾切れを起こさず、速く倒せるという理屈です。



1台バースを倒したらすぐ下におりる。

バースの2台めを倒した所で、右側からパンダレーザーが1つ来ます。ここで、パンダレーザーの下にはいりこんでバース③に接近して撃ちこんで下さい。大切なポイントです。パンダはホーミングミサイルで撃つか、赤ポッドを上に分けて撃って、倒してください。レーザーを撃たれる前に速攻で破壊すること。



パンダレーザーの下に入るくらい撃ち勝っていれば良い。

もし、パンダレーザーの上に行ってしまうと、バース③を倒すのが遅れ、後のパターンが狂いがちです。

この間、レバーは左右方向には入れず、タテの動きだけしか行いません。

SCENE6

STAGE2でハッチから出てくる、サンダーセプターの自機みたいな「ガッツ」が右上から出てきます。下にはアメーバ弾を撃つ敵が出てきます。

まず、バース③を近づいてできるだけ撃っています。すると、アメーバ弾が左下から来るので、すっと上に自機を上げてかわします。



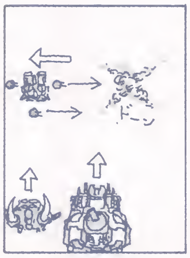
磁気を上に上げてアメーバ弾をかわす。

この時、すでにガッツが右上から出現して、自機に向けて弾を撃っています。しかし、この時にちょうど自機が上に上がるので、弾は自然にかわせます。この瞬間にバース③が爆発します。ここで、ちょうどバース③を破壊できるように必死に連射して下さい。

ここで、サーチミサイルのパーツを持っていれば、右上から来るガッツはすでに破壊しているはずです。

SCENE7

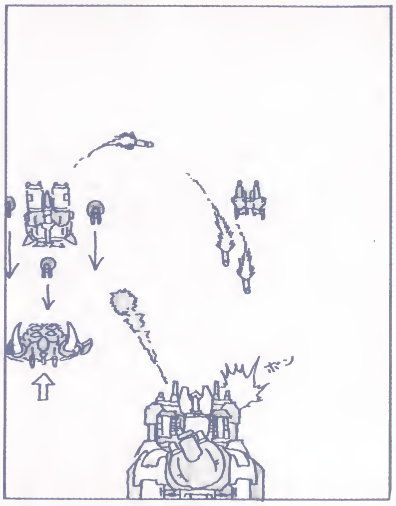
バース③を破壊したら、今度は左へ行って、アメーバ弾を撃つ敵を倒しに行きます。



左にアメーバ弾を撃ちに行く。ガッツも狙って撃つ。

この時、まだ右上から来たガッツが残っていたら、赤ポッドを右へ向けて破壊して下さい。

左へ行ったら、赤ポッドを下へ向け、上に上がりながらアメーバ弾を撃つ敵を倒します。この時、バース④には弾を当ててません。また、バース④からナナメに弾を撃たれるので、パターン化してかわして下さい。



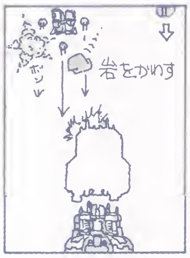
アメーバ弾を撃つ敵を破壊する。

アメーバ弾を撃つ敵を、ここで倒してしまうのが実に重要なのです。

SCENE8

画面の中央から岩が1個、左上からガッツが2台出現します。

アメーバ弾を撃つ敵を破壊したら、再びバースを撃ちに行きます。しかし、ここでポッドの弾が3つ当たる位置に戻してしまうと、岩が自機を直撃してしまいます。そこで少し左にずらして、画面の一番上に自機を押しつけていましょう。下のバースにはポッドの弾は2つだけ当たります。



ポッドが2つバースに当たる位置に動かす。

2台出てくるガッツは、自機の弾で壊します。この位置でひたすら連射して、少しの間粘ってください。

SCENE9

数個岩が飛んで来た後、右からパンダレーザーが一台来

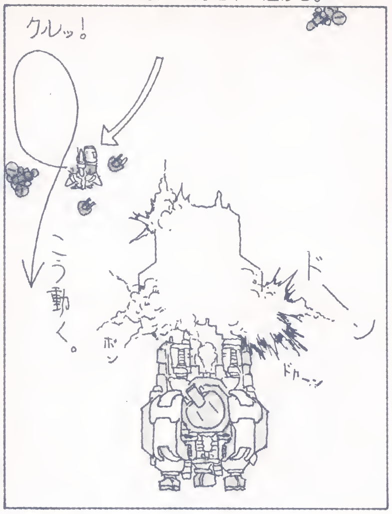
ます。少し遅れて横からガッツが1台来ます。

ここも最重要ポイントの1つです。ポッドの弾を2つ下のバース④に当てながら粘っていると、右側からのパンダレーザーが自機の真下に来ます。

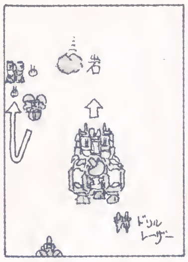
ここで、自機の下に来たパンダレーザーを壊した瞬間に自機を左下へ動かします。ちょうどこの時、左から来るガッツの弾をかわすためです。左下へ動いた瞬間にちょうどバース④を撃ち切って破壊して下さい。破壊できなかったら、左下に下がる最中にポッドを右上に向けて撃つこと。

左下に下がると、左から来ていたガッツの下にもぐることになり、自然にガッツは倒せます。そうしたら、再び上に上がります。

パンダレーザーを壊した時左下へ逃げる。



SCENE10

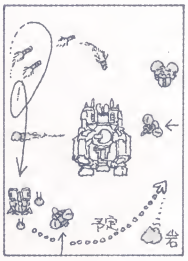


また上に上がって、再び下に下がって行く。

上に上がった所で、左下からガッツが出てきています。このガッツは、上に上がる時にポッドの弾で自然に壊せます。上に上がったら、止まらずに再び下に降りましょう。

左下から出たガッツが壊れていなかった場合でもガッツの下を通るので、やはり意識しないでも倒せます。

下まで行ったら、画面を時計と逆回りにぐるっと回ります。残った最後のバース⑤の弾も、常に動いているので当たりません。(Uの字に動く)。

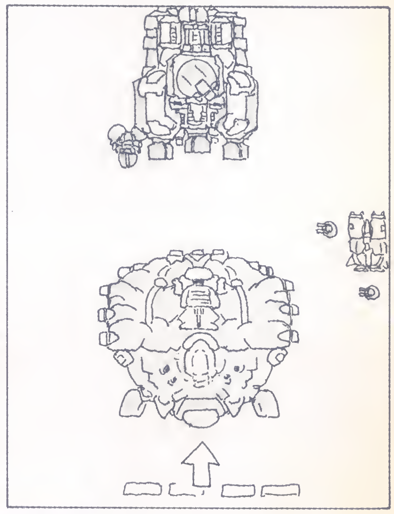


左下から出てくるガッツの下をくぐり右へ回る。

後は、右から出てきたガッツとパンダレーザーを撃ちます。この頃にはバース⑤も壊れるでしょう。壊れなかったら、バースの回りを回るようにして撃って壊しても良いでしょう。

これで、全部撃つのが不可能かと思われていたバースも5台全部撃て、敵は全滅しました。他のパターンでは、バースを全滅させるのは難しいでしょう。しかし、これ以外にもパターンはあるわけで、このパターンを参考にしつつ自分に合ったパターンを作り上げてください。

ボスに体当たりされないように注意。



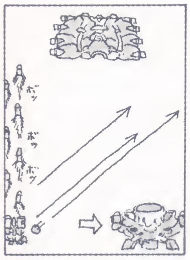
SCENE 11 ボス SHINJI

このボスは、幼虫弾がとても速くて多くて、狙いが正確になっています。2個めは、先月紹介したパターンでは通用しないでしょう。

そこで、新たなパターンが開発できました。これは1周めにも使えるのでぜひやってみて下さい。

まず、スピードを4速にして、ボスの連結部分を破壊します。

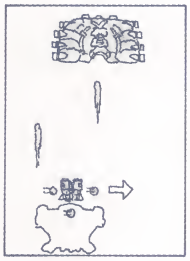
そうしたら、画面の左下隅か右下隅でレバーをナナメに入れて自機を押しつけます。



図のフォーメーションで粘る。

すると、自機のパーツ及び正面の弾で真上から来る幼虫弾を防ぎ、ナナメから来る幼虫弾はポッドの弾で撃てますよ。完全な安全地帯というわけでなく、ナナメからときどき幼虫弾が抜けてくるので、細心の注意を払って下さい。

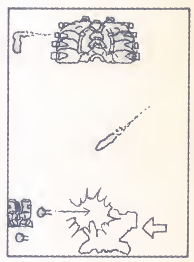
しかし、このままではボスにダメージを与えられません。そこで、レーザーを撃つボスの下部が近づいてきたら、3つめのポッドを弱点にめりこませながらサッと横切ります。4速なのでレーザーにも当たらず、ポッドでダメージを与えるわけです。これを繰り返します。



ポッドを弱点にめりこませつつ通過。

ナナメ方向からあまり幼虫弾が来なかったら、画面の端からポッドを真横に向けて弱点にダメージを与えるのも良いでしょう。早く倒せます。

これで強敵、2-7のSHINJI君ももう大丈夫です。



横から狙うと速く倒せる。幼虫弾の途切れた所でやろう。

STAGE 2-8 前半

この面は、前の面からどんなパーツを持っていたかで大きく変わります。

サーチミサイルを持っている場合が一番楽になります。ポッドシュートもほとんど使う必要がなく、後で粘っているだけでボスまで行けます。

リングレーザーでもかなり楽ですが、後ろに追いこまれないように、多少は弾をよけなければいけません。地形の複雑な所は、ポッドシュートを撃つことが必要でしょう。

ドリルレーザーの場合はパーツがある分楽ですが、パーツなしとほぼ同じと考えて下さい。ちゃんと復活パターン並に弾をよけて、左右の地形に隠れている砲台を、ラインを合わせて撃たなければなりません。

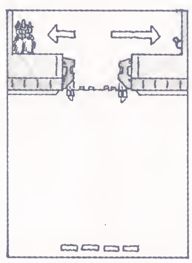
さて、次は復活パターンを紹介してみましょう。

STAGE 8 前半の復活パターン

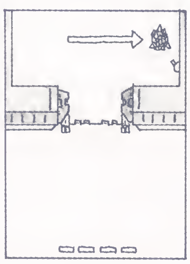
まず、次に4速になる上がりの3速にしておきます。そして、画面のまん中の一番上から自機1機分下に位置していましょう。

画面がスクロールして、左右の砲台が弾を撃ったら、敏速にバックファイヤーで左右の砲台を破壊して下さい。4速で左右に動くわけですから、次に弾を撃たれる前に砲台を壊せます。迷いは禁物。

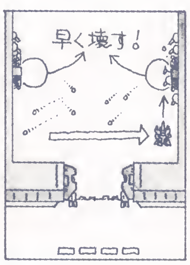
そうしたら、左右どちらかに寄って、地形のでっぱり付近についている3つの砲台を壊します。壊した瞬間に逆方向に行き、左右対称についている、もう3つの砲台を壊します。でっぱりの上についている砲台は弾を連射するので、必ず早めに倒すように。ライン合わせて、左右の砲



まず左の砲台をバックファイヤーで撃つ。



4速で右へ。またもバックファイヤーで壊す。

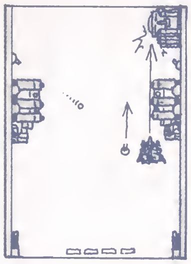


でっぱりの上の砲台はとにかくつぶす。

イメージファイト

台を全部壊しつつポッドを取ります。そして、レーザーを撃つ砲台を近づいて連射して壊します。

その後は、地形の陰にピンポン玉砲台が隠れています。これは実は右のカベにぎりぎりにくっついて撃つと、弾がかするようになって倒せます。左の地形の陰の砲台はポッドシュートか赤ポッドで壊して下さい。


地形にはりつけば砲台に弾が当たる。

後は1周めと同じです。ただ、砲台の出す弾が非常に多く速いだけです。先手必勝でいきましょう。

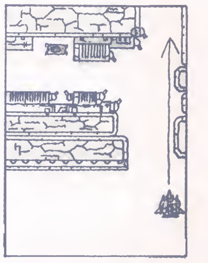
中間地点では、復活で抜けるのは苦しいでしょう。ギリギリまで粘って死んで、先に進んで下さい。

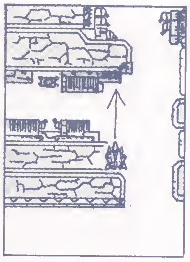
STAGE 8 後半

ここも復活パターンを紹介します。前半と後半の中間地点が非常に難しいので、最強装備で来るのは大変です。

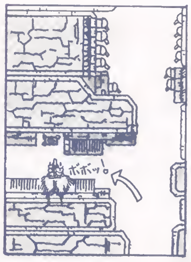
まず、1速から2速で左右のカベについている砲台を撃ちます。左を撃ったら、右をカベにくっついて、ずっと撃っています。画面が下にスクロールするにつれ、右のカベについている砲台がどんどん壊れていきます。

ある程度粘ったら、今度は左に戻り、さっと少し前の左のカベにはりつき、左側の少し奥の砲台を壊します。(図参照)


まず右の列の砲台を撃つ。

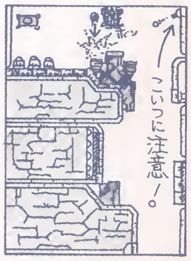

図の位置で砲台を2個撃つ。

そうしたら、2速で手前の砲台が弾を撃った瞬間、バックファイヤーを連打しながら左へとつっこみます。このバックファイヤーで砲台を壊し、サーチレーザーを取ります。この時、1速から2速になっているわけです。


バックファイヤーで砲台を壊す。

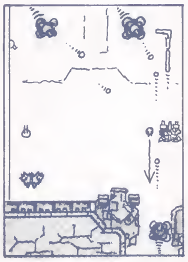
さて、その後は、バリアパターンとレーザーパターンがあります。

バリアパターンの場合は、左側にあるバリアとポッドのパウアーマーを壊しに左へ行きます。この時、右側の砲台の弾に当たらない様に、自機を上に押しつけながらレーザー砲頭を壊して行くといいでしょう。

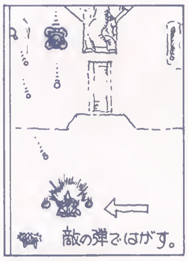


自機を上に押しつけてレーザー砲頭を撃つ。

左に行って、ポッドを赤で取ったら、今度は下から出て来るシックに備えます。ここは右側のカベの近くまで右に寄って、左の赤ポッドで下から出て来るシックを倒して下さい。


図の位置に入り、下からの2台のシックを撃つ。

右下から出てくるシックを2台撃ったら弾でパーツをはがし、バリアのパーツを取ります。その後、下からいくつもシックが出てきますが、バリアのパーツさえ持っていれば、ボスは問題ありません。

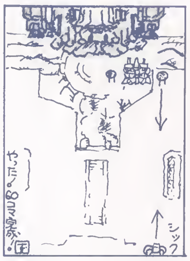


弾をくらってサーチレーザーをはがしてバリアを取る。

サーチレーザーパターンの場合は、左にポッドをすぐ取りにいってもいいし、取りに行かなくてもかまいません。

すぐ取りに行かない場合は、右下から出てくるシックを撃った後、ポッドが画面の下に消えるギリギリで取ります。この時は、レーザーはスクロールで消えていて、もう撃ってきません。

サーチレーザーの場合、速攻でボスを倒すのですが、右下から1周めでは出てこなかったシックが出てきます。これがやっかいです。



サーチレーザーの時は、右下から出てくるシックに注意。

ここでは、右のポッドを下に向け、ボスに接近してシックを撃ちつつ、レーザーはボスに撃ちこみます。これで吸引レーザーにつかまる前にクリアできるでしょう。

これで、イメージファイト究極のパターンはほぼ終わりです。最近は、2-1の後半の復活をした人も出現し、理論上ハマリはなくなりました。連射さえ速ければ、R-TYPEをクリアした人なら、このイメージファイトもクリアできるはずだと思います。パターンはすでに紹介してあるので、後はやるだけです。質問があったらいつでも受け付けます。

もはや、この攻略法を読んだあなたの前に敵はない。何事もなせばなる。さぁーがんばって下さい。

静かに熱く燃えろ!!

ゲーメスト杯 テトリスゲーム大会

セガ本社で開催　4月1日

テトリス・ファンよ喜べ!!ゲーメストが主催して「テトリス大会」が開かれる事が決定した。(協賛セガエンタープライゼス)

腕に覚えのある人は全員集合!! と言いたいけど、一応参加基準があります。

参加者定員は20組40名。参加希望者は2人1組で応募して下さい。

又、今回は関東近辺在住の人に限らせていただきます。当日は現地に各自直接に来ていただきますが、交通費は自己負担。年齢・性別はもちろん不問です。

大会の進行方法とルールですが、2人同時プレイで競い合い、勝ち抜き戦という形にします。

競技内容は一定時間内にどれだけ得点できるか、というもので、単純に点数勝負という形にします。

大会開催の日取りと場所ですが、4月1日(土)の午後、セガ本社です。

優勝者には楯と「名誉」が贈られる事になっています。もちろん参加者全員にも太っ腹で有名なセガとゲーメストからの豪華な粗品が待っています。応援団も1組につき、3人まで認めます。「テトリスなら俺にまかせろ!!」という人は、2人1組でゲーメスト「テトリス大会参加希望だヨーン」係宛にハガキで申し込んで下さい。

〆切りは3月10日必着。

定員20組を越える場合は、勝手ながら抽選で決定させていただきます。

メチャ安い!!



輸出もしてます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

大ゲームセンター



●1ゲーム10円、20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。

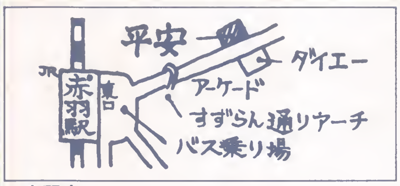


テーブルTVゲーム機

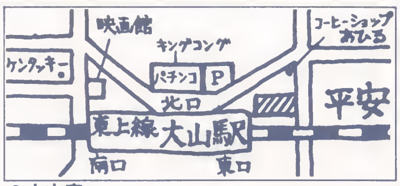
格安販売!



●14インチ 15,000円
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)
※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2—9—2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18—9
☎03(962)4745

1～20面徹底攻略

ゲイングランド

ⒸSEGA

FISCHER

発売から3カ月たちましたが、皆さんはどこまで進みましたか？久々にやり甲斐のある戦略ゲームですが、とにかくキャラクターの使い方がポイント。

目指せ1P全面クリア!!と言う事で今回は前半面の攻略です。

各面に合ったキャラを

このゲームを攻略するにはまず各面でどのキャラクターが一番使えるかというのを知る事です。

後は、そのキャラでどの様にクリアしていくか、又面によってはキャラ1人だけでは対処しきれない場合もあるので、そうなると2人以上のキャラを使う順番も大切になります。

だから、どれだけ全20種のキャラクターの長所・短所を知り尽くしているか(攻撃力・射程・足の速さなど)が決め手となってきます。

ほとんどのキャラは全面中1人ずつしか持てないので、最初の方で大事なキャラを失ってしまうと取り返しのつかないミスとなります。少なくとも全40面クリアを目指すのであれば、20面まではノーミスで、全てのキャラを持っているぐらいにしておきましょう。

また助けられるキャラは全て助ける事。これは鉄則です。どんなに使えないキャラでも後半の難しい面では、不必要なキャラ(捨てキャラ)から出していく所もあるからです。

特に、ラウンド4などでは無敵殺し(キャラが出現した直後1～2秒の無敵状態を利用して敵に体当たりして倒す技)を使って、捨てキャラの数で勝負する場合もあるのです。

要するに、どんなキャラでも全面クリアには必要であると思って下さい。

各キャラの重要性については別表を参考にして下さい。

速攻パターンを作る

面クリアには、敵を全滅させるのと、持ちキャラを全て脱出させる2通りの方法があります。前者には最高100万点までのスペシャルボーナスがもらえるのに対して、後者はボーナス点は入りません。

また面が進むにつれてもちキャラの数も10人、20人と増えてくるので、とても毎面々々全てのキャラを逃がしている時間がありません。ですから全滅パターンを作った方が確実といえます。

パターンを作る時も、出来るだけ速いパターンを作る事。このゲームは制限時間が短く(120秒)1Pの時に一番怖いのがタコミスによる時間切れなのです。

救出する面などでは全滅した瞬間に脱出してクリアするハイテクニックをうまく多用すれば、時間の短縮につながります。

2人用について

2Pの場合は敵の数が少し増えているだけ(1Pでは出現しない所から敵が出てくる事もある)なので、1Pの時よりは時間的にもかなり楽になります。

しかし、お互いに協力し合わないと意味が無いし、1Pよりも難しくなってしまいます。

持ちキャラは、弓・マシンガン・魔法・ロボット等大事なキャラはバランスを良く分け合った方が得策です。毎回捕虜を奪い合っている様では、いつまでたっても進歩しません。お互いに取るキャラ、使用するキャラをあらかじめ決めておきましょう。

さて2人用の場合、1P側2P側を優先的に狙って来る特定の敵が居ます。ラウンド1、2で高所から矢を射つ敵は1Pを優先して狙うし、ラウンド2の後半で悩まされるマジシャン(画面中にいきなりワープして現れ、火の玉を吐いて来る奴)はほとんど2P側しか狙ってきません。

この様に、敵の性質を利用してうまく誘導したパターンも、2Pの場合は出来る事になります。

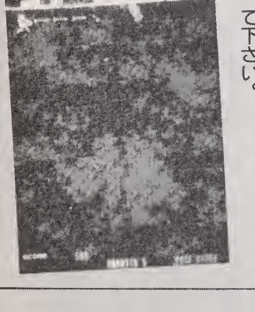
今回は1人用のパターンを

マスターしよう ハイテク技

捕虜を助ける面などでは、残りの敵1匹が出口の近くにいる時に、捕虜を連れて出口に入る瞬間に敵の方向に弾を撃ち、と同時に出口に入ると全滅させた上に、捕虜も助けた事になります。

この方法を使えば、捕虜を救出した後にもう1度別のキャラを出して、最後の1匹を撃ちに行く時間が短縮できます。

全面中で結構使える所があるので、是非ともマスターして下さい。



このぐらいの位置関係がベスト。

中心に説明していきますが、2Pについても多少フォローしてありますので参考にして下さい。

いくぞ!!各面攻略

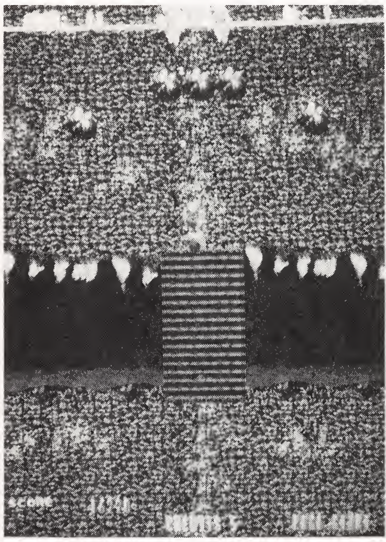
ラウンド1

ステージ1
(使用キャラ=ジョニー)

特に何も言う必要はないでしょう。グロウナイトを救出する前に、敵を全滅させないように。

ステージ2
(使用キャラ=ジョニー)

始めに下から出て来る敵を片付けてから進みましょう。一番上の岩越しの敵2匹は、岩と岩の間から狙い撃ちできます。(写真①)



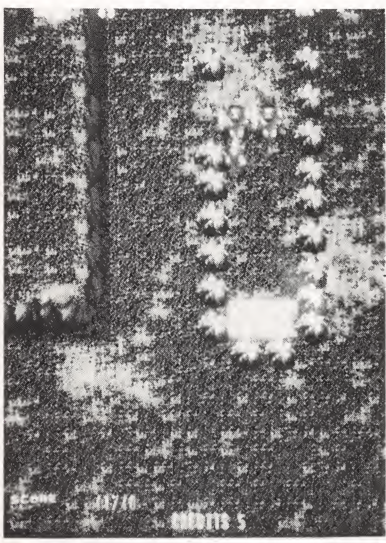
写真①岩と岩の間から狙い撃つ。

ステージ3
(使用キャラ=バーバル)

下に居る敵を倒してから左上の崖の敵を射ちましょう。

もしバーバルが死んでしまったら、崖の上の敵はアスラでも射てます(真横から)。

画面中の敵を全て倒したら、中央の岩の囲いの中に入って、上から突っ込んで来る赤ザコを素早く撃ちます。



上からの赤ザコには要注意。

ステージ4
(使用キャラ=ジョニー、バーバル)

ジョニーで平地の敵を全滅させて1回出口に入り、バーバルで左上、右上の高所の敵を撃ちます。

ステージ5
(使用キャラ=ジョニー)

ザコが多く、うっとおしいが、下から少しずつ倒していけば、問題無いはず。

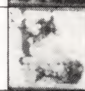
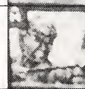
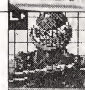
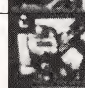
2Pの時は捕虜を救出する時にお互いに残りの敵の数には十分注意する事。残しておく敵を決めておくと良いでしょう。

ステージ6
(使用キャラ=バルキリー、ジョニー、ベティ)

この面は最初の難関。完全にパターン化する事。

まずバルキリーで左上の捕虜を取り、図のA地点で右に向かってブーメランを投げて、扉を開けて出て来る敵を倒し

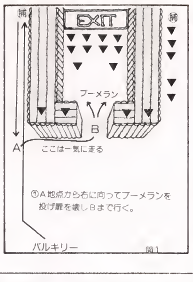
キャラクター表

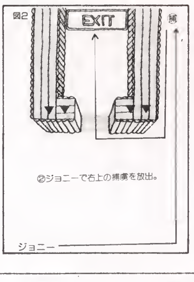
No.	名前	顔写真	救出できる面 カッコ内は2P時	特徴	必要度
1	アスラ			足が速く、捕虜救出用だが、バーバル等が死んだ時の代わりにもなる。	○
2	ガスコン		(1−8) 2−6	アスラより射程が長い。足の速さは同じ。	○
3	バーバル		1−2 3−1	ラウンド1、2では多用する。実は大事なキャラの1つ。接近戦には弱い。	◎
4	マース		(1−4) 2−6 3−2	バーバルより射程が長いので平地での敵にも有効。特にラウンド3では絶対に必要なキャラ。	◎
5	ファイヤーナイト		1−6	敵の通り道に罠が仕掛けられる。意外に使えるキャラ。	△
6	ウォーターナイト		(1−7) 2−5	魔法系では一番使える。全面を通してもその必要性は高い。	◎
7	ザエモン		2−3 (3−2)	捨てキャラにする人が多いが、最後まで連れていければ……。	△
8	グロウナイト		1−1	接近戦には有効。ラウンド1では結構使える。	△
9	ジョニー			オールラウンドに多用するキャラ。ライフル、マシンガンの中では一番足が速い。	◎
10	教授		1−8	ライフル、マシンガン系では一番射程が長い。ただし横方向以外の攻撃が弱い。	◎
11	コウ		2−8	連射力はあるが射程が短い。ボス面や3−1、3−2の虫には有効。	○
12	キッド		(2−1) 3−6	コウより射程が長い。2P時は早くから使えるので多用したいキャラ。	◎
13	マッドパピー		1−6	威力、射程があるので意外に使える。	○
14	ジェネラル		2−7	全面クリアにはあまり関係の無いキャラだが点稼ぎとなると…?	△
15	ロビー		2−1 (2−2) (3−1)	ラウンド2では結構多用できる。最終面まで連れて行きたいキャラの1つ。	◎
16	サイバー		2−9 (2−2) (3−1)	ラウンド4では絶対必要。威力はバツグン。	◎
17	ハニー		(2−7) 3−9	手榴弾が8方向に投げれるのだが、射程が短い。	△
18	ベティ			全面を通して弓矢の代わりに使うところが結構多い。	○
19	バルキリー		1−6	ブーメランが意外な方向に飛んで行くので、思わぬ所で使える。	○
20	マム		2−5 3−7	上にしかブーメランが投げられないので、ちょっと使いにくいかも。	△

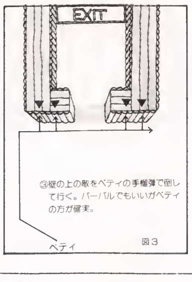
ます。次に中央のB地点まで行き、中央の敵を全てブーメランで倒し、出口に入ります。

2人目はジョニーを出して右上の捕虜を取りに行き、図のルートで更に出口に入ります。

最後はベティの手榴弾で壁







の上の4匹を倒してクリアです。

2P（使用キャラ＝バルキリー＋マース）

2Pの時は、始めに壁の上の敵を倒した方が楽です。

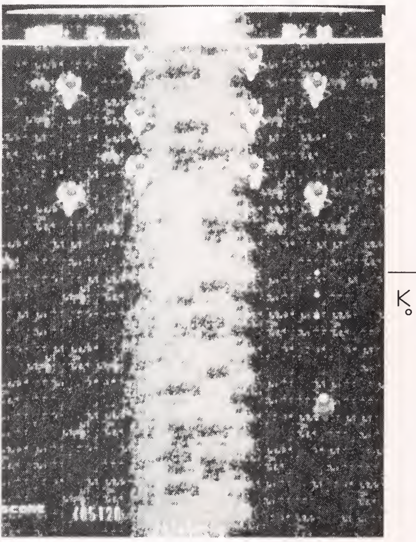
右下、左下から敵が出現して来るので、そいつらには気を付ける事。

ステージ7

（使用キャラ＝ジョニー）

始まった瞬間にザコが突っ込んで来るので、ジョニーで怖い人はグロウナイトでもいいでしょう。

残った上のザコは、弾を撃たせない様にジョニーの射程ギリギリで弾を当てつつ、下から順番に倒していけば楽にクリアできます。



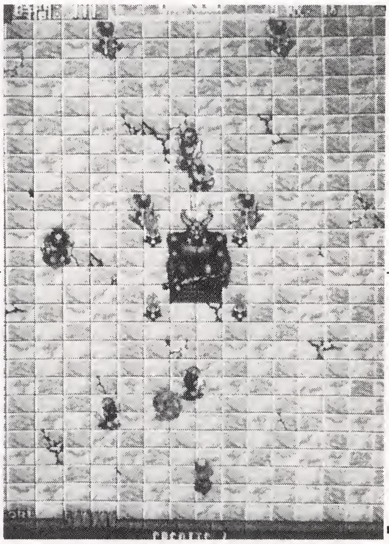
敵を1匹だけ残しておけばOK。

敵のフォーメーションを崩さない様に狙い撃ちすれば楽。

ステージ8

（使用キャラ＝ジョニー）

中央の石像を速攻で破壊したい所ですが、実は突っ込んで来るザコが手強いので、ザコを優先して撃ち、石像に少しずつダメージを与えて下さい。



突っ込んでくるザコの方が怖い。

石像を壊したら、中央付近のザコを全て倒し（中央を横切っていく敵には注意）左上の捕虜を助けます。

この時は、右上の動かない敵を1匹だけ残しておけばOK。

2P（使用キャラ＝ジョニー、ジョニー）

石像を壊す時に、おたがいに近くに居過ぎると石像の吐く火の弾が集中して来て危ない。1Pと2Pはできるだけ離れて撃ち込んだ方が良い。

2P時も右上の敵を残すのがベスト。

ステージ9

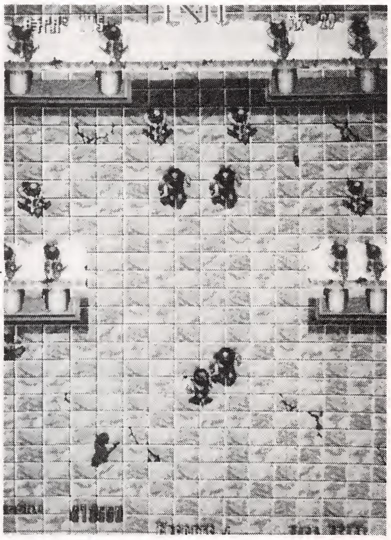
（使用キャラ＝教授、バーバル）

まず下の赤ザコ2を起こさぬ様に、教授で斜めに射ち、左下から出る敵を1匹撃ったら、次々と出る前にその出現口を斜めに射つ。（写真②、③）

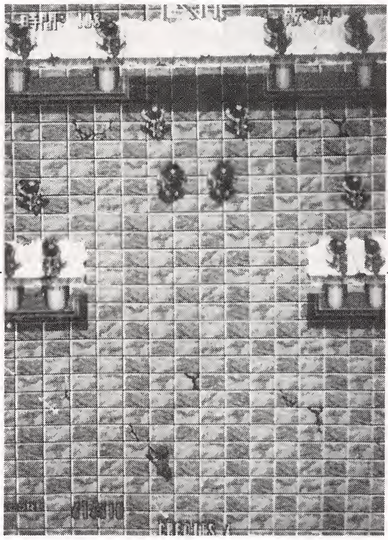
次は、中央に居るザコを全て全滅させます。左中段と右中段に2匹ずつ出てくる敵は、柱と柱の間から狙い撃ちして下さい。（写真④）

下に居るザコを全て殺したら1回出口に行き、バーバルで柱の上に居る敵を全滅させてクリア。

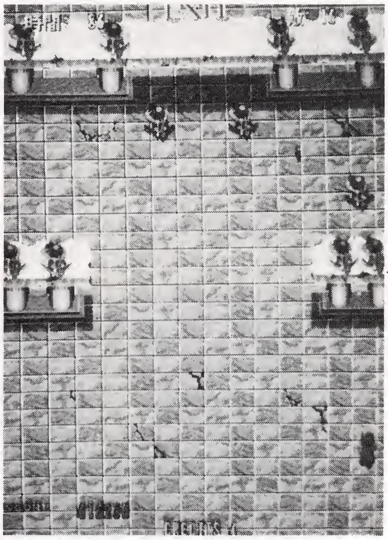
難しそうに思えますが、この面は出来るだけ敵を反応（弾を撃つ）させずに、教授の射程の長さをうまく利用すれば楽勝です。



写真②まずは下の赤ザコを射ち、



写真③ザコの出現口をたたけ!!



写真④とにかく上に居る敵を起こさない様に平地のザコを倒す事。

2P（使用キャラ＝教授、マース（バーバル））

画面外から出現する敵の数が少しずつ増えていますが、パターン的には1Pでやっていた事を分担するだけです。

但し、始めのうちは教授が下の敵を始末するまでに、マースが前に出ない方が安全でしょう。お互いに、敵を起こさせぬ様に気を付ける事。

ステージ10

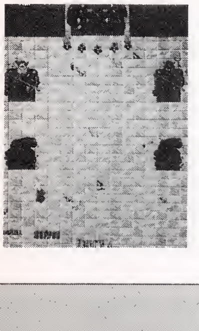
（使用キャラ＝ジョニー）

ボス面。ここは1回ミスったら、そのキャラは助ける事が出来ない（出口が無い）ので、必ずノーミスでクリアする事。

まず右下、左下の耐久力が低い方の石像を壊します。石像は、正面で思い切り連射して、奴の首が回転したら素早く右か左に移動して、また連射。これを繰り返して、出来るだけ速く壊す事。

また連射する時には、2つのボタンを同時に連打する事。同時に押すと、片側しか弾が出ないと思い込んでいる人は意外と多いはず。これだけで、1回に出る弾の量が3発と4発の違いになってしまいます。

下の2つの石像を壊したら今度は上の2つの石像を壊すのですが、写真⑤の位置から撃てば、石像を起こさずに弾を当てら



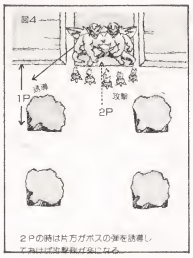
写真⑤上の石像はこの位置から撃てば玉置。

れるので超楽勝です。(もちろんジョニーの射程においての話ですが…)

4つの石像を全て壊したら一番上の大ボスの火の弾をうまく誘導しながら、少しずつ弾を当てて下さい。

2P（使用キャラ＝ジョニー、ジョニー）

一番上のボスと戦う時は、図の様に片側が火の弾を誘導して、もう片側のプレイヤーが攻撃すればボスの弾が分散できるので楽です。



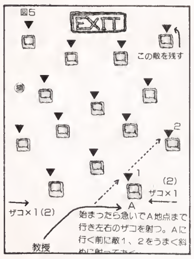
ラウンド2

ステージ1

（使用キャラ＝教授）

この面は岩の後ろに敵が隠れているので、岩越しに狙える弓や射程の長いライフル等のキャラが有効です。

始まった瞬間に、右下、左下から1匹ずつ出てくる紫色の敵がすごく怖い。急いで教授を出して横から狙い撃とう。（この時あまり前に出過ぎない事。）



岩越しの敵は、教授の射程の長さをうまく使って、斜め下からや、岩の横をギリギリ弾を通して狙い撃ちして下さい。

一番上に居る黄色い敵は、近付くとダッシュして来るので遠くから倒しましょう。

一番右上の弓矢を残して、捕虜を助けるのが安全。

2P（使用キャラ＝教授、マース（ジョニー））

最初の右下、左下から出て来る敵（2P時は2匹ずつ）さえ気を付ければ問題なし。

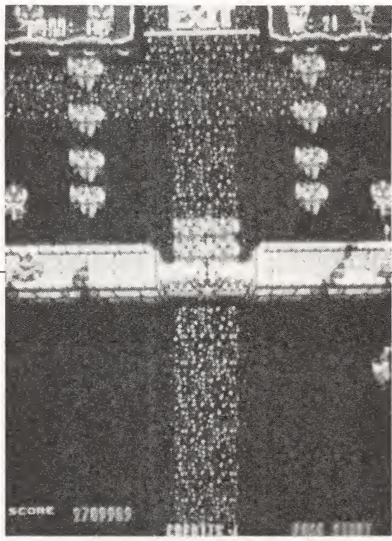
ステージ2

（使用キャラ＝バーバル）

バーバルが居ないと非常に難しくなってしまう面。

まず下の壁の上に居る敵4匹を倒し、右中段と左中段に1匹ずつ居る紫の敵を弓矢でうまく壁越しに狙い撃つ。この紫の敵さえ殺しておけば半分は勝ったも同然。（写真⑥）

次は中央の扉越しに黄色の敵を4匹倒し、扉を開けて残りの2匹を倒します。扉越しに撃つ時は通常の弓を撃たない事。1発でも当たると扉が開いてパニックになってしまいます。



写真⑥壁越しにうまく狙い撃ちしよう。

残った緑の敵8匹と上部の壁上の敵4匹は、特に問題無いでしょう。

2P（使用キャラ＝バーバル、マース）

2Pの時は、時間が85秒になると左右から3匹ずつ敵が出てくるので、あらかじめ出現して来る所を覚えて、待ち構えておく事。

また上部の壁の敵が増えているので、片方がロビーを出して、始めに壁の上の敵を倒しておくという手もあります。

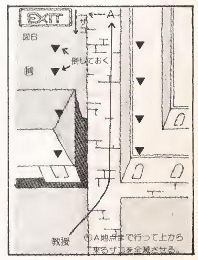
2Pの時もうっかり扉を開けない様に注意して下さい。

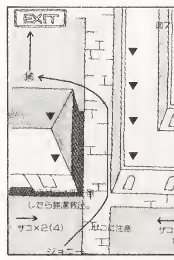
ステージ3

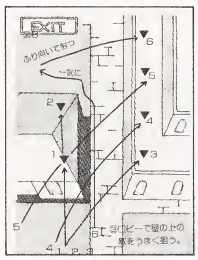
（使用キャラ＝教授、ジョニー、ロビー）

まず教授で一番上まで行き、右上で左を向いて、上から来る敵を次々と倒します。敵を全て倒したら、2番目にジョニーを出して、1回出口に入り、て、下に居るザコ4匹を素早く倒して、左上のザエモンを助けに行きます。

3番目は、ロビーで屋根と城壁の上に居る敵を全滅させます。さて、狙い場所ですが、一番右上の敵が特に難しいので、図の通りに撃って下さい。慣れれば毎回全滅できるはずです。





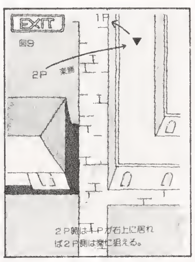


2P（使用キャラ＝ロビー、教授（キッド））

2Pの時は1P側が教授、2P側がロビーでやる事。

始めはロビーで右上以外の敵を全て射ち、その後教授が一番上まで行って1Pと同じ位置で撃っています。

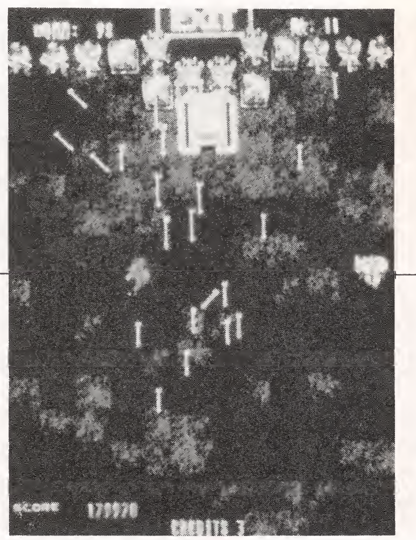
ロビーは左下×4、右下×4の敵を撃ったら、上に行って壁の右上の残り1匹を撃つのですが、1P側が右上の弓を誘導しているので楽に狙い撃ちできるはずです。



ステージ4

（使用キャラ＝教授）

最初は下の方で出て来るザコを全滅させます。後は左上の敵から右に動きながら順番に倒していけば良い。比較的楽な面です。

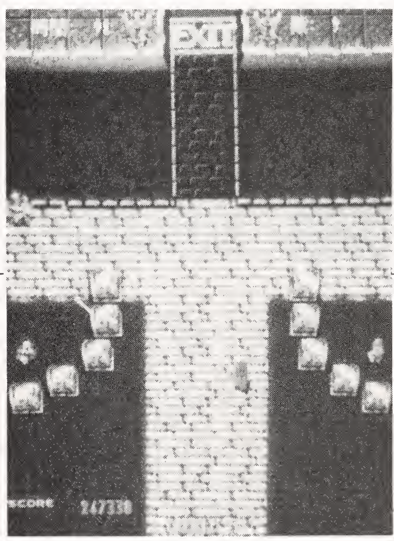


これは悪い例。左上から弓矢を撃たせる前に少しずつ倒して行く事。

ステージ5

（使用キャラ＝教授、ロビー、アスラ）

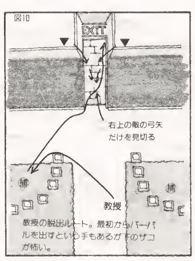
教授で橋の上から来るザコを全て撃ったら、中央を横切るザコを殺し、すかさず左斜め上を向いて、次々と出てくるザコを倒します。（写真⑦）



写真⑦この辺で斜め上に向かって撃てばOK。

左の捕虜の所まで行ったら城壁の上からの弓に気を付けて、うまく脱出して下さい。

次はロビーを出し、城壁の2匹を倒し、右側の捕虜を救助してください。この時半魚人の弾には充分気を付ける事。



最後に残った半魚人×2は最初倒せないかと思いましたが、実はアスラ、ベティ、ファイヤーナイト等で倒せます。

2P（使用キャラ＝教授、

ゲイングランド

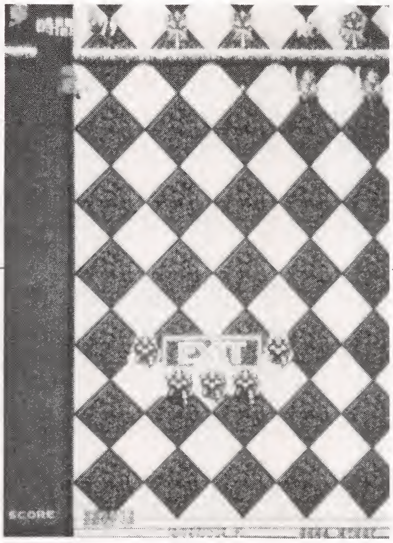
ロビー、アスラ）

パターン的には1Pと全く同じです。最初にロビーで壁の上の敵を射てる分、1Pよりは楽になるでしょう。

ステージ6
（使用キャラ＝教授、アスラ）

ここも、それ程難しくない面です。最初に右下、左下から出る敵を倒したら、ナイトを起こさない様に教授の射程ギリギリで撃ちます。(ちなみにナイトの耐久力は10発)

一応左側から上に行き、ナイトや弓を撃つ敵を、横から一気に倒してしまうのが安全なパターンでしょう。ちなみに、一番上にある壁は壊すと数千点ずつ入ります。



右はしのナイトを残しておけばOK。ちなみに捕虜はガスコンとマース。

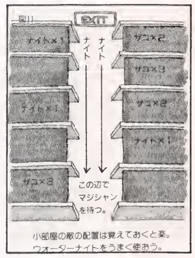
ステージ7
（使用キャラ＝ジョニー、ウォーターナイト）

まずジョニーで突っ込んで来るナイト×2を倒します。するとマジシャンが現れるので、図の位置で待ち伏せて全滅させます。マジシャンを3匹倒したら、もう出て来ないので1回出口に入ります。

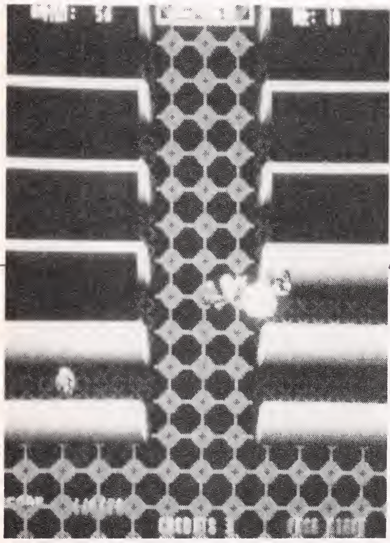
次はウォーターナイトで、小部屋の中の敵を倒しに行きます。ちなみに、図を見てもらえれば分かると思いますが、10部屋の内3つは敵が居ません。残り7つの部屋にいる敵の配置も毎回同じです。(但し捕虜の位置だけは毎回違う。)

小部屋に入る前に水柱を立てておき、それから部屋を開けて、突っ込んで来る敵を足止めして倒します。気を付けなくてはいけないのは、水柱は画面中に2発しか立てられないので、まだ画面中に2つ残っているのに、別の部屋を開けてしまわない様にする事。1つの部屋に対して、常に水柱1発で対処すれば弾切れは防げます。

捕虜を助ける為に、一番右上の部屋を開けずに残しておけば良いでしょう。



小部屋の敵の配置は覚えておくと楽。ウォーターナイトをうまく使おう。



部屋に入る前に水柱を立てておけば安全。

ステージ8
（使用キャラ＝教授、ウォーターナイト）

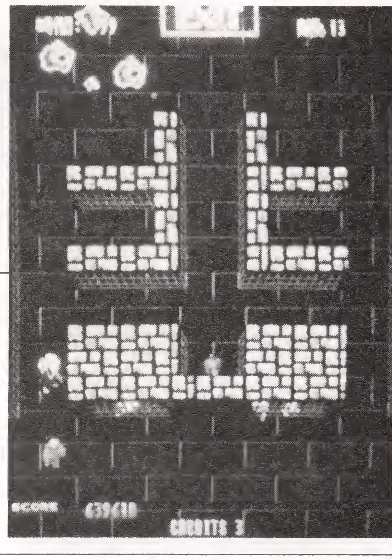
この面はマジシャンが画面の上段に3匹、中段に4匹、下段に3匹の計10居ます。要するに、上段のマジシャンは自分が上段に行った時点で初めて出現する訳です。

つまり、スタート直後に画面中にワープしまくっているマジシャンは、下段のマジシャンという事になります。

ですから、下段でマジシャンを全滅させ、中段に行ってマジシャンを倒し、最後に上段のマジシャンを全滅させる。というのが、この面の理想的なクリア方法なのです。

下段のマジシャンはランダムに出現するので、最初は左下で自分の真上から真横に出現して来るのを待って倒すしかありません。中段、上段のマジシャンは、自分の位置によって出現位置が決まるので、パターンにはめる事が出来ます。図をよく見て参考にして下さい。

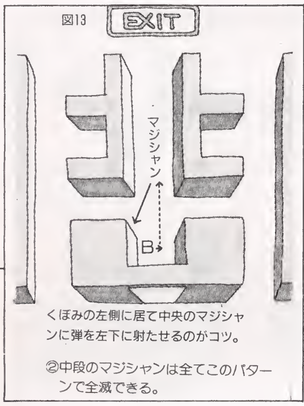
ちなみにウォーターナイトは上段のマジシャンを片付ける時に使用して下さい。



下段のマジシャンはとにかく目の前か横に出現するのをひたすら待つしかない。

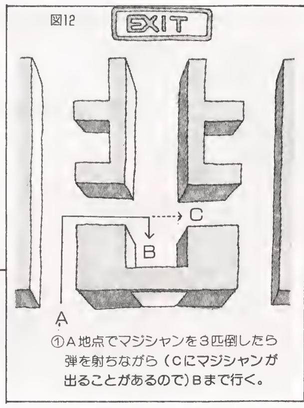
2P（使用キャラ＝教授、キッド〈ジョニー〉、ウォーターナイト）

下段のマジシャンはお互いに左下、右下で待っていれば良い。後は1Pと同じだが、中段に行く時は片方のプレイヤーだけで行った方がやりやすいでしょう。

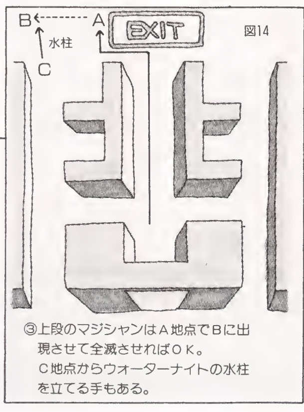


くぼみの左側に居て中央のマジシャンに弾を左下に射たせるのがコツ。

②中段のマジシャンは全てこのパターンで全滅できる。



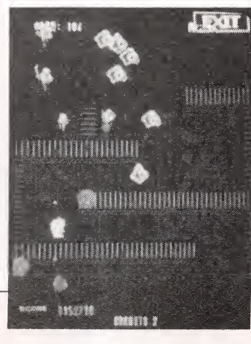
①A地点でマジシャンを3匹倒したら弾を射ちながら（Cにマジシャンが出ることがあるので）Bまで行く。



③上段のマジシャンはA地点でBに出現させて全滅させればOK。
C地点からウォーターナイトの水柱を立てる手もある。

ステージ9
（使用キャラ＝ジョニー、ウォーターナイト、ロビー）

最初は左下でひたすらマジシャンを倒します。但し、あまりゆっくりやっていると、捕虜のサイバーが助けられなくなってしまうので、できるだけ急いで下さい。



マジシャンを全滅させるまでは一番下で粘る事。

マジシャンを全滅させたら急いで上に行き、アメーバを全滅させて、左上のナイト2人の下の奴を倒しておいて、1回出口に入ります。

次に、ウォーターナイトを出して、左上のナイトの近くまで来たら水柱を立てて、突っ込んでくるナイトを足止めしている間に、捕虜を救出します。この時ナイトに多少弾を当てておく事。(5~6発)

最後にロビーを出し、ミサイルでナイトを倒してクリアとなります。時間的にかなり余裕がないと、ここまでパターン化できません。とにかく、前半のマジシャンをどれだけ速く倒せるかにかかっています。この面の捕虜(サイバー)を助けるかで後々だいぶ違っ

てくるので、とにかく速攻でやって下さい。

2P（使用キャラ＝教授、ジョニー、ウォーターナイト）

マジシャンがほとんど2Pしか狙って来ないので、2P側は辛い所です。2P側は足の速いジョニーで、1P側が射程の長い教授で、どんどんマジシャンを倒して行くのがベストです。

2Pなら捕虜も余裕で助けられるでしょう。

ステージ10

（使用キャラ＝ジョニー、マース）

この面は中級者にとって最大の難所です。マジシャンがやたらと多く、少しでも手こずってしまうと、まず時間切れになってしまうからです。

まずノーミスでやるというのが第一条件です。1回死ぬと、次のキャラを出していくまでの時間が相当のタイムロスになってしまうからです。

使用キャラは、教授より上に撃てる弾数が多い事と足の速さを尊重してジョニーが妥当でしょう。とにかく、一番下で出来るだけ速くマジシャンを倒すのですが、画面のはじに追いつめられない様にして下さい。

ある程度マジシャンを倒すと、画面中に1匹ずつしか出現しなくなるので、そうしたら大ボスに撃ち込みに行きます。

大ボスには接近し過ぎない様にジョニーの射程ギリギリで弾を当てつつ、マジシャンが倒せそうな所に出現したらマジシャンを撃つ。（写真⑧）

マジシャンを全滅させ、大ボスを倒したら、今度は出口の前の白ナイト×2と、左上の黒ナイト×2を下から撃ちます。この時も前に出過ぎると、上からの弓に当たってしまうのでギリギリから狙い撃つ事。

ナイト4匹を倒したら、図のルートで1回出て、マースで残っている敵を全滅させます。以上のパターンでも、だいたい時間が10〜20秒ぐらいしか残らないでしょう。

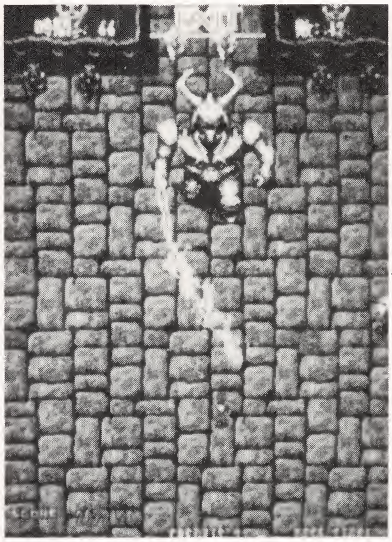
マジシャンを運よくサクサクと倒せれば、1Pでも40秒以上残せますが…。

2P（使用キャラ＝教授、ジョニー）

とにかくマジシャンが2P側しか狙って来ないので、1P側がひたすら援護する事。後のパターンは1人用と同じです。

次号では後半20面を攻略する予定です。

（FISCHER）



写真⑧この辺の位置で大ボスとマジシャンを倒しにかかる。とにかくこの面は急ぐしかない。健闘を祈る…。

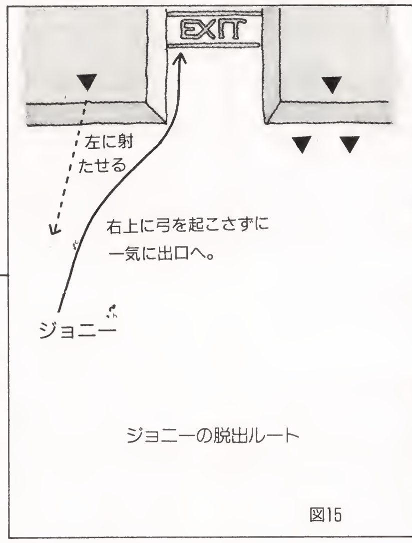


図15

ちょっと難度が高めだけど
あきらめるのはまだ速い!!
君はマーフィになりきれるか?

ZERIK・M

めざせ1コインクリア ROBOCOP

3月号でも紹介したこのロボコップですが、難度が若干高めの為か、あきらめてしまった人もいるのではないのでしょうか。(実のところ、私も初めの10回近くは2面が越せませんでした。)

しかし、そこで投げてはいけない。これから書くことを読めば、絶対にクリアできるようになります!!

では、前回紹介した面の補足を含めて、ロボコップの完全攻略を始めましょう。

知っておきたい 基本テク

まず、攻略を始める前に知っておいて欲しい事が3つあります。3つともあたり前のような事ですが、それを守っているか否かで、このゲームの難度の感じ方がかなり変わると思います。

☆敵のパターンを覚える

これは絶対重要です。特にジェイソン(ノコギリを持っている敵)やバイクなどの強い敵だけでも覚えて下さい。

☆武器は節約する

パワーアップアイテムは弾数に限りがあるので、ムダ撃ちせずに上手に使っていきましょう(特にコブラ砲)。敵との間合いが近ければ、パンチ攻撃することができるのでうまく利用して下さい。

☆あせらず慎重に

このゲームは射撃ステージとアイテムでしかライフ回復しません。したがって、必然性の無い場合でのダメージは死を意味するので、あせらず落ち着いて進むように心がけましょう。(あんまりゆっくり進みすぎてタイムオーバーにならないように。)

STAGE 1

特に問題はありませんが、前半に出てくるバイクには充分注意して下さい。ボスは、常にボスの目の前にいると弾を足元のあたりにしか出してこないので、体当たりに気をつけて連射すればOKです(3WAYを持ってるとさらに楽)。


このように足元に弾を撃たせる。

STAGE 2

人質をもつ敵は攻撃してる時しか当たり判定がない(攻撃しない場合は人質に当たり判定があるので、むやみに撃って人質を殺してしまう)ので注意して下さい。

ジェイソンは出現位置を覚えて速攻で撃ちこもう(あと上空をジャンプしている時も撃った方がベター)。

ボスは、ザコのラッシュになったら前方へ出て戦って下さい。ザコは出現時には攻撃してこないので、後で戦うよりははるかに楽です。

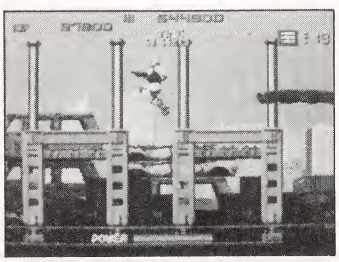

ザコの出現時は攻撃してこないので、前で攻撃しよう。

STAGE 3

プレス機や落ちてくる鉄骨は要注意。ヘタをすれば、一発で死んでしまうので気をつけて落ちついて進みましょう。

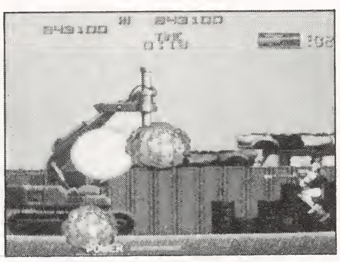
あとコブラ砲を持っている敵は、下に降りてから倒しましょう。上で倒してしまうと取りにいけないので注意しましょう。

ボスは、そこまでコブラ砲を4発以上持っていけば楽勝なのですが、無い場合はどちらか片方を優先して攻撃しましょう。手榴弾には充分注意して下さい。


鉄骨は1回戻って逃げること。

STAGE 4

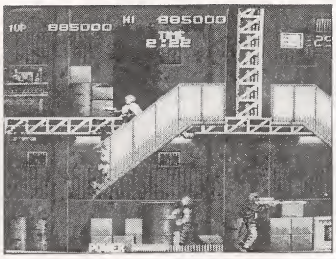
スタート時のラッシュは、速攻で右側のドラム缶を壊し


コブラ砲だと楽勝!!

て突っ込んでくるザコ達を倒してから上の敵を狙った方がダメージも受けにくく安全。
2階から3階にかけてのザコ＋鉄骨攻撃は、ある程度階段を登って、上のザコを始末

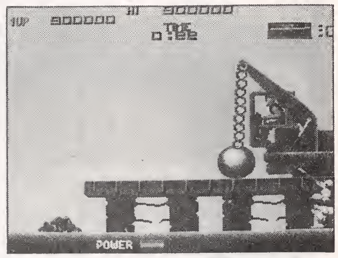


この位置で上のザコを処理しよう。



コブラ砲を持ち、男が後ろを向いたら下に降りよう。

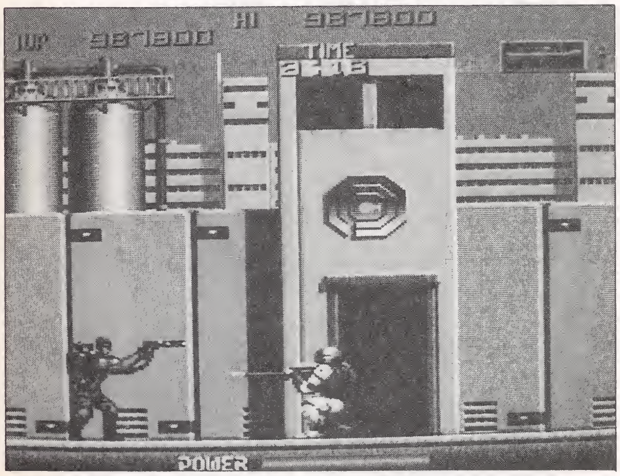
する。さらに鉄骨が現われるまで階段を登り、鉄骨が落ちてきたら階段を降りればOKです。
鉄骨は、前述の場所以外で落ちてくる物は画面の右側が安全地帯です。
ボスはコブラ砲の場合（2発以上）は問題ありません。それ以外の場合の時は、一応画面右下がハンマーに対して安全地帯なので、左斜めにかまえて、しゃがんで撃っていれば大丈夫です。



ここが死角。始めからいないとダメージをくらうぞ。

STAGE 5

ロボコップ最大の難関。それがこの5面です。とにかく敵や砲台の混合攻撃が激しいので、しっかり敵の出現位置を覚えましょう。
注意すべき敵は、後方から現われるコブラ砲持ち男。上から左右にはさみ打ちしてくるロケットマン、あと強力な



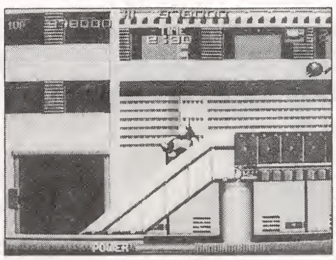
この敵は要チェック!!

武器を背負ってくるザコ。(もちろん撃ってくる弾も強い。)
まずスタートしたら周りのザコをかたずけて、1つひとつ砲台を破壊していきます。砲台は何方向か（おそらく10方向）で自分を狙ってくるので、うまく引きつけてHIT＆AWAYで行きましょう。
そこから少し進むと、いきなりコブラ砲を持っている敵が撃ってくるので注意して下さい。コブラ砲を手にいれた

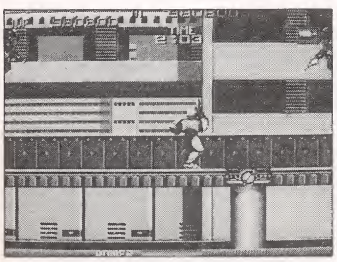


いきなり大量に現われるので気をつけよう。

ら、ケチらずに使ってかまいません（すぐにパワーアップアイテムがでるから）。
この次で、また後から今度は前述のパワーアップザコがくるので撃たれる前に速攻で倒して下さい。こいつの弾はしゃがんでも当たってしまうので覚えておいて下さい。(もちろんダメージは並じゃない。)
ここを越えたら、いよいよ魔の動く通路地帯に入ります。多少のダメージは覚悟して挑んでいきましょう。
ここはロケットマンと砲台の混合攻撃が連続でくるのですが、ロケットマンより、まず砲台を壊していきましょう。ジャンプして撃てば砲台は壊



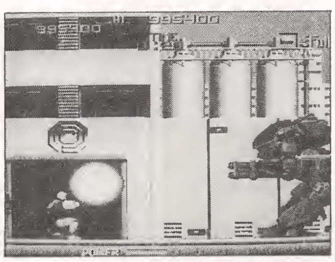
ここもチェック！　あせらず慎重に。



うまく弾を引きつけて倒そう。

わせます。ロケットマンも同様の攻撃で倒せる奴もいます。

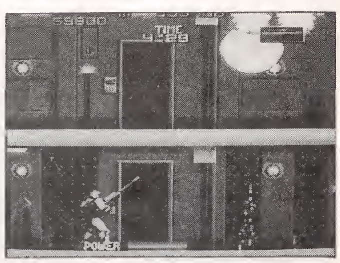
とにかく、慌てて画面をスクロールさせないように攻撃するのがコツです。落ちついていきましょう。
ボスはコブラ砲を撃ってきます。むやみに立って攻撃できないので一見難しそうに見えるのですが、実は安全地帯があるのです。そこで連射していければ楽勝。（写真参照）



安全地帯。しゃがんでいないとダメだよ。

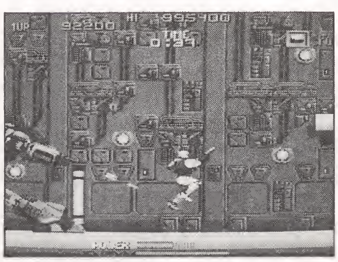
STAGE 6

この面と最終面の7面は、マップが長いのでタイムオーバーになりやすい。注意して進みましょう。
まず始めに、周りの砲台を破壊したら少し進むとコブラ砲を持つ敵がいます。倒した時に、コブラ砲が地面のニードルゲートの真上にあると、取る時にダメージをくらってしまいます。敵をできるだけ自分の手前までひきつけて倒しましょう。
コブラ砲を手に入れたら、目の前のニードルゲートを壊し、さらに上の階に昇って、3階の電磁バリアを破壊して下さい。コブラ砲は貫通力があるので、一度に多く破壊できるように、うまく狙ってム



このようにコブラ砲で上のバリアを。

ダ撃ちしないようにしましょう。
コブラ砲が無くなった後は次のパワーアップアイテムが出る所まで、地道に進んでいくことが第一。危ないと思ったら、いったん逃げることも大切です（特にエレベーター）。落ち着いて、確実に破壊していきましょう。
ボスは、いきなり2体で挟み撃ちで攻撃してくる。これは強い。しかし、心配することはありません。これにも半安全地帯があります。その位置で、まず右側のED－30



前のボスに対しては死角だが、後ろのボスの攻撃はジャンプでかわそう。

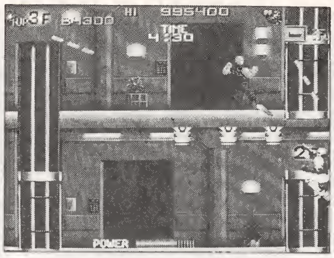
9IIを攻撃するのですが、この時、後ろのED－209が弾を撃ってきます。この時はジャンプしてよけて下さい。そうしないと、ダメージをくらってしまうので注意!!
片方のED－309IIを先に倒したら、残りのED－209IIは1面のボスのやり方でバッチリです。

STAGE 7

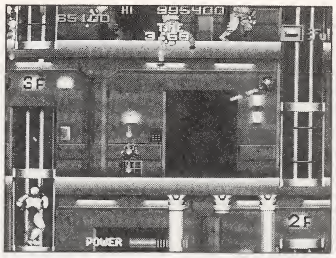
さあ、いよいよ最終面。この面は6面と構成が似ているので、6面がクリアできれば、まず大丈夫。

しかし、コブラ砲が出ないので、バリアが壊せず、思ったより苦しい展開を強いられます。エレベーターを上下に移動させて、タイミングを見て進んでいくようにして下さい（特に前半は）。

あとパワーアップですが、ボスがかなりの耐久力があるので、最後に出る貫通弾は残しておかないと倒すことは困難。気をつけて下さい。

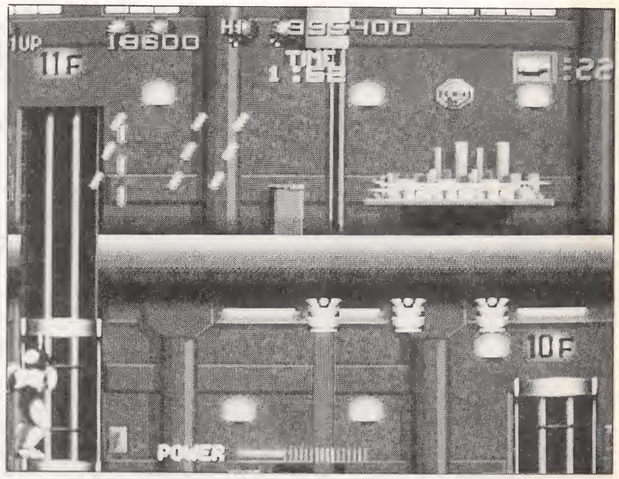


7面の難関。手榴弾を倒したらエレベーターで下へ逃げよう。



ここもつらい。砲台のタイミングをみて上に上がろう。

ボスはED-209II。これは、1面のボスに誘導ミサイルが装備された奴で、ミサイルを逃がすと、地獄の果てまで追ってくる。絶対にミサイルは破壊して下さい。

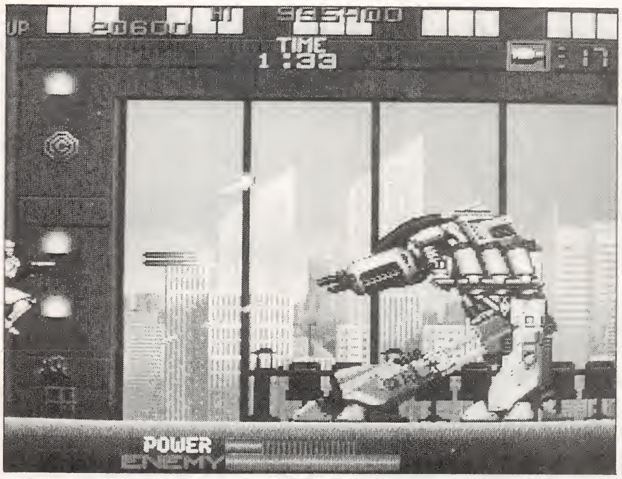


ボス直前の砲台地帯は撃たれる前に抜けた方が楽。これは悪い例。

このボスの攻略は、画面左端でひたすらダメージ覚悟でジャンプして撃つしかないでしょう。こいつを倒すと、ボーナス点が入って全面クリアとなります。

最後に――

このゲームは完全なパターンゲームなので、回数をこなせば絶対にうまくなります。人間、何事も努力です。あきらめずに頑張って下さい。



いよいよ最後のボスとの対決だ。この後のエンディングは自分で見て欲しい。

©㈱ナムコ

コース攻略付き♡

ウイニングラン

発売以来はや1カ月。ドライビングテクニックは上達したかな。

ずるずる

「F1」と「F3000」違いが君にわかるかな

このゲーム、ウイニングランは先月号（97ページ）で紹介したように「EASY」と「TECHNI-CAL」に分かれている。

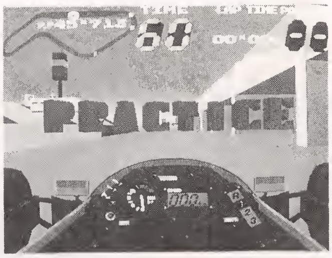
前者はギアが3速からなっており、「F3000」に設定してつくられている。そのため最高速度も300km／h前後。

後者はギアが5速からなっていて、ロードレース最高峰「F1」に設定してつくられている。スピードも350km／hを軽くオーバーする。

とにかく、この2種類は言葉で説明するより実体験してもらうことをおすすめする。ゲームとはいえ、「F1」がなぜモンスターカーと呼ばれるのかがよくわかると思う。

なんとしても完走するぞ！「1周をノーミスで抜ける方法」

なんだかんだ言っても、やはり体感ゲーム系が上手な人は大予算で苦しむ（実に私がその1人）んですが、第1に上げたいのが「クリアをする気力」です。「とりあえずやってみるかぁ」ではダメ！「なんとしてでもクリアせねば」じゃなきゃね。そういう意気込みがあれば、意気込みのないよりも数倍も早くクリアできると思います。



あと、上手な人のプレイをじぃーと、観察すること。別に見ちゃいけないものではないんですからね。これをすることで、予算も時にはかなりおさえることができるし。(でもあまり迷惑にならない程度にね。）

さて、心構えができたところで本題に入りましょう。

まず初めに、「EASY」か「TECHNI-CAL」を選ぶ。

「どっちやってもただギアが多いぐらいで、多い方がめんどうなだけだろう」なんて思ってる人いませんか。

一応そうも言えるけど、それはほんの一部。車の性能が段違い！ 300km／hの車と350km／hの車ですからねえ。「EASY」がクリアできたから「TECHNI-CAL」もできるだろうなんてあまい。

シューティングゲームでいえば難易度ランクがノーマルからハードにではなくて、自機そのものが変わったようなものです。「EASY」と「TECHNI-CAL」を練習ステージにおいて（本編は次ページ！）の攻略を書こうと思います。練習ステージで本レースのスタート順位が決まりますから、気合を入れてやりましょう。それに敵車はずうっと後ろを走ってますし。

練習ステージ

●EASY

スタート前にもう1速に準備、スタートしたら100km／h前後で2速へチェンジ。200km／h前後で3速へ。スピードが290／hを越えたあたりで第1コーナー（バンクカーブ）へ。減速することなくインに必死にへばりつこう。

曲がり切るとぶつかることを避けるため、コースの真ん中を走ろう。トンネルを抜けると第2コーナーへ。ここは減速せず走る。

が、イン＝イン＝インではちょっと無理なので、スピードを生かすためミドル＝イン＝アウトで走ろう。

ナムコブリッジに向けて坂を昇り、ブリッジを抜けると下り坂。第3コーナーがまっているのだが、下り坂でスピードがついていることを頭に入れてほしい。アクセルを0.5～1.0秒ぐらい放してエンジンブレーキで減速して曲がろう。テールが流れる可能性大なので、うまくカウンターをあてて乗り切ろう。

短いトンネルを抜けるとヘアピンへくる。コースの最難関でもあるこのカーブが、クリアのカギを握るものと思われる。いかにうまく抜けるかで、スタート順位に影響してくる。

短いトンネルを抜け、少し走ったらギアを2速にシフトダウンし、軽くアクセルを放してヘアピンへ突っ込む。スピードとしては150km／h。ハンドルを切って曲がり切ったらどんどん加速、カーブしているトンネル内で3速へ。シーサイドストレートを全速で走り最終コーナーへ。アウトから入りインへ。カーブ出口で壁にぶつかりそうになるがカウンタをあててゴール。

目標タイムとしては45秒。46秒台でもスタート順位は2位か3位なので、十分、本レースで1位をねらえます。

●TECHNICAL

スタート前に1速に入れ準備。スタート後、80km／hで2速へ、160km／hで3速へ、220km／hで4速へ、300km／hで5速へシフトアップしよう。

第1コーナーに来るころには330km／hになっていると思います。そのまま加速し、インを通りながら地下トンネルへ。トンネルを抜け第2コーナーに来るが、このモンスターカーでも減速せず突っ込む。アウト＝イン＝アウトでバッチリ。

そしてナムコブリッジへ登り坂をかけ上がる。もし第2コーナーで、コースアウトを少しでもして300km／h以下になっていたら、ここの登り坂は4速にして登る。理由は5速より4速の方がトルク(力)があるからです。

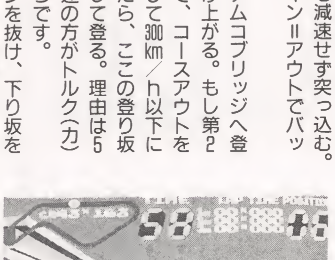
ブリッジを抜け、下り坂を下るとスピードは350km／hぐらいになる。第3コーナーは今のスピードではちょっと曲がり切れないので、カーブ少し手前で4速にし、エンジンブレーキで、アウト＝イン＝アウトしよう。

短いトンネルの中で、もう一度5速にもどすが、トンネルを抜けたら、ヘアピンのための減速を理由に、4速、そして3速へシフトダウン。間隔として、2～3秒でシフトダウンする。

ブレーキを軽く踏み200km／hへ落とし、ヘアピンを3速のスピードで突っ込み、全神経をとぎすまして、ハンドルを操作しよう。

ヘアピンを抜けトンネル内に進入するあたりから、どんどんシフトアップし、加速する。340km／hぐらいまで加速できる。そして最終コーナー。アウト＝イン＝アウトで行けばいいのだが、タイヤを鳴らさずにいくのがけっこう大変。鳴らなくなったら相当な腕前と思っていいと思う。そしてゴール。

目標タイムとしては、39秒。38秒台がだせると、スタート順位が3位以内となるのでがんばろう。



とりあえず練習ステージはこんな感じです。敵車がいないわけじゃないけど、速く走っていれば、ほぼ100%でてこないので、最適最速ラインで走れるはずです。目標タイムで走れれば更にベスト。本レースでも1位がねらえます。

さて、本レースは図解付きで次ページより書こうと思います。では。

図解コース攻略

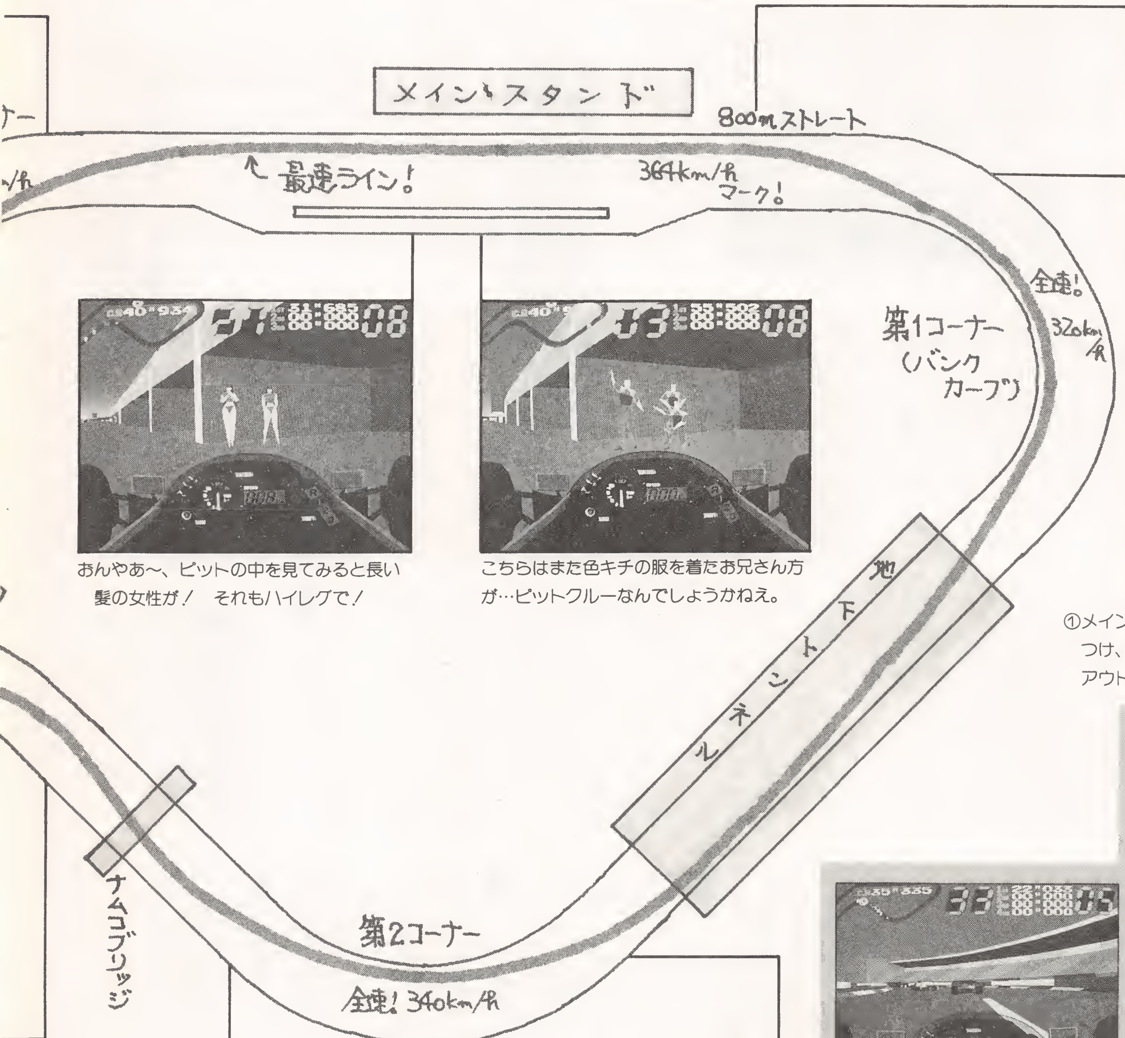
目標タイムは、「TECHNICAL」で２分22秒！

ライン入りコースで攻略だ!!

コースの図の中に、一応このラインを通れば目標タイムがでるぞと書き込んでみました。参考にしてみて下さい。

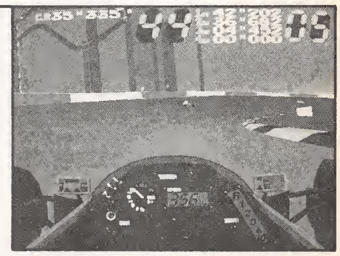
では攻略に入ります。まず本レースでは、練習走行においてのタイムでスタート順位が決まり、右前より1位、その左に2位、1位の後ろに3位の車といった感じ。「EASY」は8台、「TECHNICAL」では16台スタートとなります。

1位から4位スタートまで





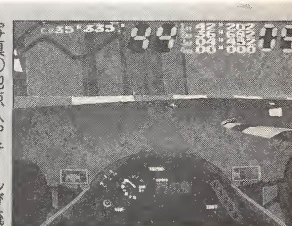
⑦メインスタンド前の直線では364km／hまで車を引っ張ってこれる。この直線で順位を上げるチャンスが待っているわけだ。



①メインスタンド前の直線で360km／h以上のスピードをつけ、第１コーナーへ突っ込む。減速なしでいける。アウト＝イン＝ミドルで。

おんやあ～、ピットの中を見てみると長い髪の女性が！　それもハイレグで！

こちらはまた色キチの服を着たお兄さん方が…ピットクルーなんでしょうかねえ。



写真①地点へ。テールが流されないように気を配ろう。

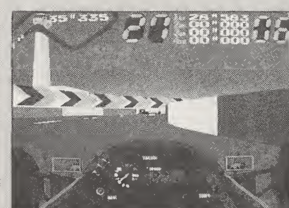


地下トンネルを抜ける前に、もう第2コーナーへの準備。

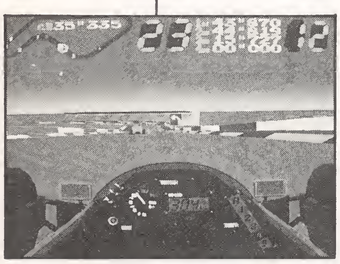


ナムコブリッジを抜けるとそこはもう下り坂です。

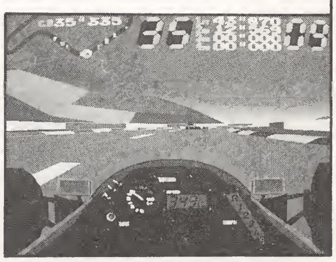
４速におとして、曲がろう。



４、３速とおとし、ブレーキングだ。



③ナムコブリッジを抜け、下り坂へ。次の第３コーナーの準備として、もうアウトにつくこと。カーブに入る前に４速に落とすこと。



②地下トンネルを抜け、360km／h前後でやってくる。ここも減速なし。アウト＝イン＝アウトでバッチリ。もしスピードが落ちたら、そのあと上がり坂があるので４速に落とすこと。

世界初のポリゴナイザーシステムによるリアルタイム3次元CGシュ

なら、なんとか前がそう混みあわないので大丈夫なのですが、5位以降スタートでは、スタートの仕方で1周目のタイムが5秒からヘタをすると10秒おそくなります。うまくダンゴ状態を抜ける方法として、奇数位スタートの場合は右側へ移動し、ピット前を走る。

偶数位スタートの場合は、前車の間へ入っていく。

スタートしてやらなければならないのがシフトアップ。タコメーターをよく見、レッドゾーンに入らないうちにシフトアップ。あまり早すぎると、加速が鈍くなるので早く慣れましょう。第1コーナーに来るころには330km/h前後になっているはずです。

コースの中に写真指定で①から⑦まで示してあるところに注目して下さいね。

① 写真①の後、なんの減速もなくこれればベスト。敵車にぶつかるとか、コース外に出てしまった場合にはすぐシフトダウンすること。シフトアップするときは4速まで。

トンネルに入るまで少々の上りなので、トルクのある4速で切り抜ける。トンネルに入ったらすぐ5速へチェンジ。

② 写真①地点で何のミスもなく地下トンネルへ進入できれば、別に言うことはありません。

が、A地点でミスがあったとき、起こりがちなことを1つ。

コースアウトしたり、外側の壁にぶつかり、自車が操作不能に近いものになり、ヘタをすると、またぶつかるといったことが起こります。

再度ぶつかるという事態を避けるためには、カウンターを当てるとは、自車のテールが流されたとき、今ハンドルを切っているのとは逆の方向に切って体勢をもどそうというもの。これを知っていると、このコース全部のカーブで役に立ちます。マスターして下さいね。

③ 敵車がいないと別になんともないカーブ。敵車がいる場合はインが空いていれば突っ込むし、(アウト=イン=アウトで抜く) インにいれば少々アクセルワークし、無理せず直線がくるまで敵車の後ろにへばりつこう。この場合、減速しているので、ナムコブリッジを抜けるまでは4速でいくこと。

④ ヘアピンカーブの次に難しいカーブがこれといっても過言ではないはず。アウト=インができず、アウト=ミドルになったとき、あせってハンドルを切り、スピンしてしまう人が多い。もしくは壁にぶつかる。ブリッジを過ぎたあとの下り坂でスピードが350km/h近くでていることを頭に入れといて欲しい。

第3コーナーに入る手前で、4速にシフトダウンしよう。4速に落としてもスピードは300km/h以上でているので、そう簡単ではない。慣れるまでは、4速に落としたあと、アクセルをゆるめるか、3速に落とすと曲がりやすいです。こけるよりは、まだこっちの方が速いですからね。

当然カーブを抜けたら、レッドゾーンに入る前にシフトアップです。敵車がいる場合は無理せずに更に減速し、がまんし、直線を待とう。

⑤ 短いトンネルを抜けるともうヘアピンは目の前。ヘアピンを曲がるためには数種類のやり方があるので、その代表的なものを2つあげましょう。

1つはシフトダウンによるエンジンブレーキで減速し曲がる方法と、もう1つは、ブレーキを踏み、150km/hに減速し、すばやく3速にシフトダウンし、曲がるというもの。

前者を詳しく述べると、トンネルを抜けたらすぐ4速へ落とし、1秒後ぐらいに3速へ落とし、ヘアピンへ突っ込む。シフトダウンするタイミングが大切だが、慣れるとけっこうやりやすい。

後者は、ヘアピン手前でブレーキ、急減速し、ギアをコンコンとすぐ3速へ、そしてハンドルを切りアクセルを踏み込むやりかた。こっちはやり慣れるとけっこう楽しい。なんとなく自分で納得したり? もするぞ。

カーブを抜けたら両者とも同じ、シフトアップしつつ加速していこう。敵車がくる場合は更に慎重に。前者の場合は2速にまでダウンし、後者の場合は100km/h前後にまで減速しよう。とにかくぶつからないように気をつけよう。

⑤′ 走っていればほとんど直線と同じのカーブ。でも以外にまっすぐと思ってしまい、左側の壁にぶつかったり、カーブと思って右に突っ込みすぎたりもしますので、気をつけて下さい。あとは問題なくシーサイドストレートへ向け、どんどん加速して下さい。

⑥ さて、シーサイドストレートの終わりで、最終コーナーへの準備をしよう。直線を走っているうちにもう左側へ寄って、アウト=イン=アウトの準備。タイヤが鳴らないように曲がることに専念しよう。

カーブに入る時のスピードは350km/h近くになっているので、けっこう怖い。曲がりきって、ちょっとでもテールが流れたらすぐカウンターをあてたて直そう。抜けたら全速でメインスタンドへ。

どうでしたか、今回はコース図入りでドーンと攻略してみました。クリア、または、タイムトライアルで参考になれば大変うれしく思います。

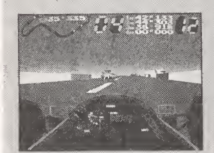
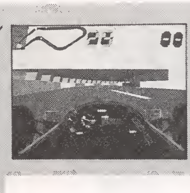
自分もやってみているのですが、感想として「EASY」は1位がねらいやすい。(3位スタートぐらいなら)「TECHNICAL」では原稿を書いている時点では、未だ1位どころか3位にも入れない有様。

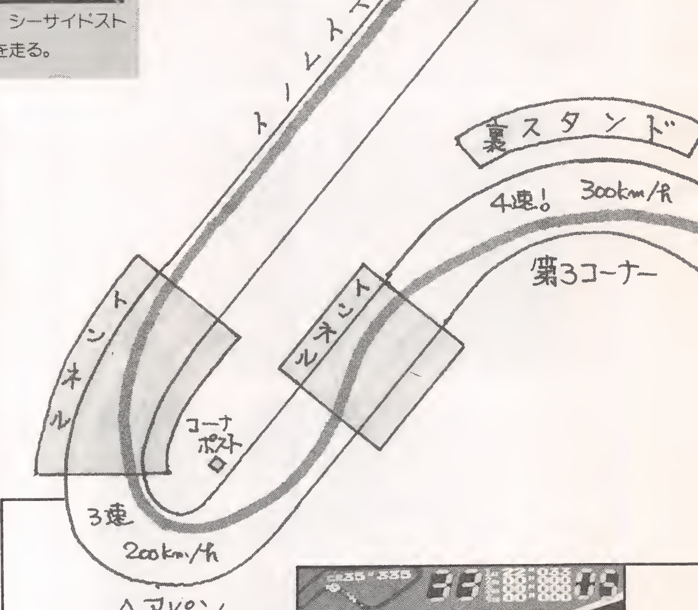
F1は難しいと思うのでした。

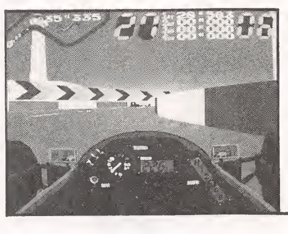
最後に「TECHNICAL」を1位でゴールすると、栄光のウイニングランを走れるんですが、これがまた涙もの。是非みなさんの手で、この感動を味わって下さい。

次回はプラクティスの走り方、1位の取り方、タイムアタックをまるごと攻略したいと思います。


⑥最終コーナーは全速で。シーサイドストレートで360km/hまで加速、そしてアウト=イン=アウトで抜ける。タイヤが鳴らないのがベスト。

ヘアピンを抜け、全速！


全速で、シーサイドストレートを走る。




⑤短いトンネルを抜けたら4速にし、ヘアピン手前で3速へ。そしてヘアピンを曲がる。無理そうだったら少々アクセルゆるめよう。


④4速で曲がる。アウト=イン=アウトで。ここのカーブでコースアウトすると、トンネルの入口でぶつかりスピードがゼロになるので慎重にハンドルを切って下さい。

人気No.1シューティングゲーム一挙攻略

大魔界村

さあ、これで君もルシファーに会える

石井ぜんじ

STAGE 4 前半

まず、死神とデスタワーが出現します。また、ジャンプして結晶に当たるとダメージをくらいます。

ここでは宝箱の法則が非常に役に立ちます。1個目の宝箱は、スタート地点から半キャラ分くらい動いてジャンプすると出ます。出しておきましょう。

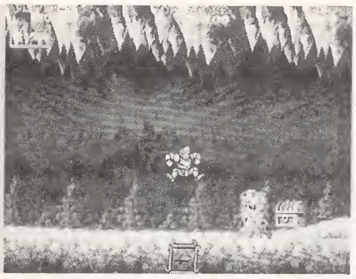
2個目は大きな骨の上の方に乗ると出ます。デスタワーを倒してからヨロイを出しておきましょう。この時までダメージをくらわないように慎重にプレイして下さい。

少し進むと、3個目の宝箱が出ます。これは開けないで進みましょう。すると、デスタワーとヌプヌプが1匹出ます。ここは、ヌプヌプを先に倒してからデスタワーを倒して下さい。

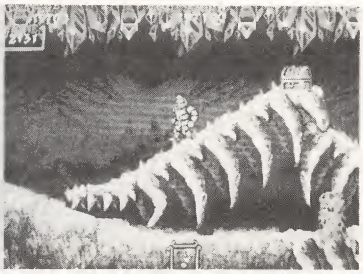
次に、ヌプヌプがもう1匹出ます。このヌプヌプは背景と重なってしまって、なかなか倒せません。ここでは、ヌプヌプを出したらすぐ左へっと戻るとスクロールアウトで消えます。(ヌプヌプを出す時、右へ画面を動かし過ぎると消えない。)

歩いていると、4個目の宝箱が出ます。このあたりでは、ジャンプすると結晶に当たるので気をつけましょう。

この後はヌプヌプ大量発生地帯です。ここのやり方は2通りあります。



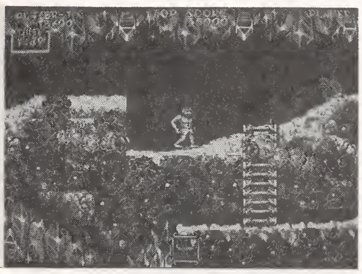
1個目の宝箱。ジャンプすると出る。



2個目の宝箱は骨の上に出る。



4個目の宝箱。ハダカになったらすぐに取りにいこう。



左側のヌプヌプはスクロールアウトできる。

確実なのは、下の段に行ってヌプヌプを出して、1つずつ倒して行く方法です。右に進むにつれ、ジャンプする所が2カ所あります。ジャンプして前に進み、ヌプヌプを出してから後ろに下がるという感じで、ヌプヌプを倒していきます。

2回目のジャンプする所まで来たら、後ろに下がって今度は上から行きます。

下の段をジャンプするのが怖い人は、上を突っ走るパターンもあります。この時でも初めのヌプヌプはできるだけ下へ行って撃った方がいいと思います。

STAGE 4 後半

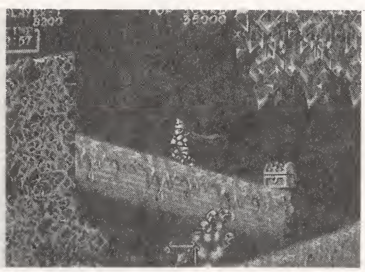
デビルハンドとミノスネークが出現するすべる床がまずあります。ここには宝箱が6つもありますが、4つしか出さないで進んだ方が良いと思います。

この面でやられないで来た場合には、1個目の宝が自然に出ます。しかし、この面で死んで戻された時には、左へ少し戻らないと宝箱は出ません。このことを覚えておいて下さい。

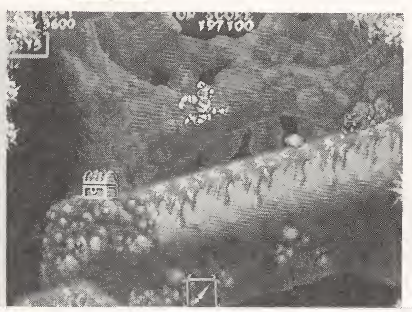
2個目の宝箱は、1個目の宝箱のすぐ近くに出ます。この宝箱は右側に滑る坂を登って行くと出ます。普通に下に降りて行くと出ません。

この1個目と2個目の宝箱は普通にプレイすると出にくいので、6個の宝箱のうち、この2つだけ出さないで、最後の宝箱を4つめにするわけです。これで、最後で確実にヨロイが取れます。

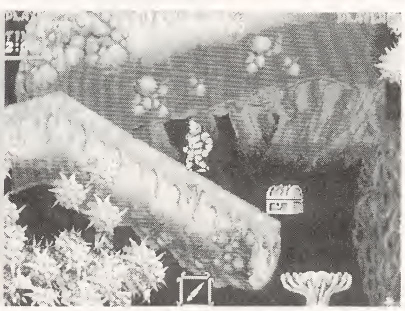
宝箱についてはこんな所ですが、ここは地形が難しい所が多いので注意して下さい。



1個目の宝箱がこれだ。

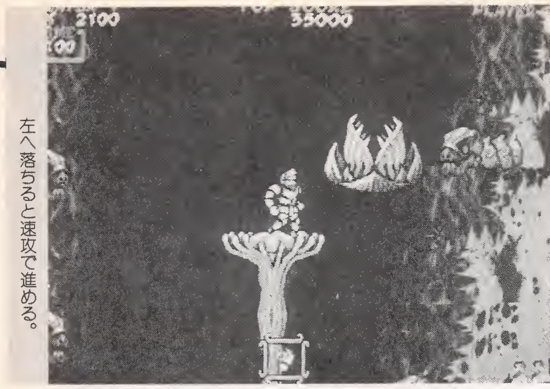


3個目の宝箱。この位置から下撃ちするとデビルハンドが倒せる。



これが最後の宝箱。ここをヨロイにしよう。

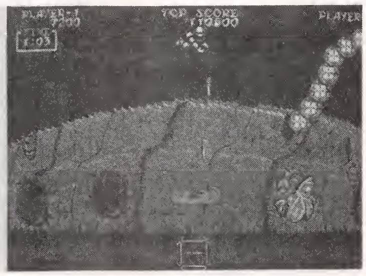
床以外のイガイガの様になっている所は前半の水晶と違い、一発で死んでしまいます。ジャンプは確実に。
　滑る床はレバーを入れ続けると、坂道を歩いて登ることもできます。
　デビルハンドも強敵です。指先からとばしてくる弾に注意。また、近づきすぎるとにぎりつぶされます。ずっと待っていると手がしぼんでつぶれてしまいます。これは面白いので、見たことのない人は1回観察してみて下さい。
　最後のデビルハンドは、上の床にいる時に下撃ちをすると当たります。これは覚えておきましょう。
　さて、滑る床が終わると、大毒花の上をエレベーターに乗るように降りて行くことになります。ここは、横からダストモンスターが弾を出してきて、足場が狭いためかなり大変です。
　でも、ここも簡単な抜け方があります。大毒花の台の上に乗ったら、左へレバーを入れっ放しにしましょう。すると、ストーンと下に落ちてしまいますが、下にちょうど都合良く大毒花の台があります。ダストモンスターに弾を吐く間を与えずに下に降りられます。



左へ落ちると速攻で進める。

STAGE 4 ボス 悪霊虫オーム

このボスはとても強く見えますが、実はそうでもありません。ただ、武器により多少難度が変わります。

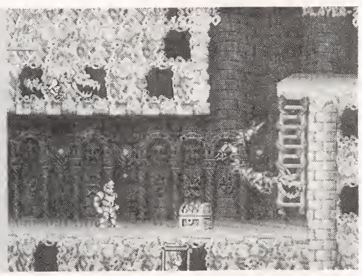


悪霊虫"オーム"。心臓を5個壊そう。

オームを倒すには、5つの心臓をつぶさないといけません。その中で、右の2つの心臓はオームの一番右へ行き、左へ横に撃てば当たります。ただし、ナイフの場合です。ヤリでもぎりぎり右まで行けば当たります。
　オノ、剣は問題外ですが、円盤でも一番右の心臓には当たりません。円盤は投げる位置が高いからなのです。注意しましょう。
　左側の2つもナイフなら横から撃てば当たります。しかし、左は2匹の腸虫に対し、安全地帯にはなっていません。いきなり下から腸虫が出てきてやられることがあります。左端で右へ向けて撃つ時は、いつも腸虫に注意しておいて下さい。
　残りのまん中の心臓は、上から下撃ちで撃つしかありません。この心臓は、ボスに来たらすぐ、腸虫が出てくる前に一番初めに撃つのがいいと思います。まん中→右側の2つ→左側の2つの順でナイフで倒すのがベストの方法でしょう。
　また、ナパームでも小オームにさえ注意すれば意外に楽に倒せますよ。

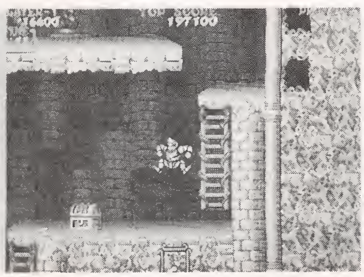
STAGE 5 前半

さあ、いよいよ最終面です。スタートすると、いきなりスカルドラゴンがたくさん出てきます。ここは早めに抜けましょう。スカルドラゴンは頭が弱点です。



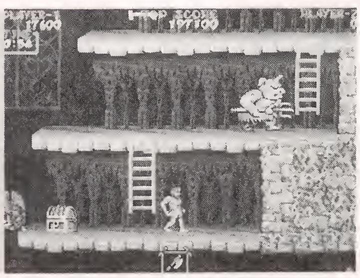
スカルドラゴンを倒しつつ早めに抜けよう。

ハシゴを登って降りると、レッドアリーマーが1匹います。ここのアリーマーはナナメ上方からつっこんで来る時には体当たりされません。自分より少し上を飛びます。
　ここが2面のアリーマーと違って楽な所です。つっこんできた所を上撃ちで倒しましょう。レッドアリーマーを自分の真上あたりに来させるとさすがに体当たりされます。
　1匹目を倒して、さらにハシゴを登ると、2匹目がいます。2匹目を起こしたらハシゴから飛び降りて、1匹目と戦った広い場所に戻りましょう。レッドアリーマーとはあまり複雑な地形で戦わないこと。
　2匹目を倒した後、ハシゴに登る直前でジャンプすると2個目の宝箱が出ます。



2個目の宝箱。ジャンプして出す。

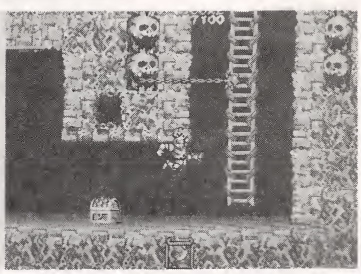
その後、3～4匹目のレッドアリーマーがいますが、これも同じように上撃ちで倒して下さい。このあたりでは武器をナイフにしておきたいところです。
　さらに上にハシゴが続いています。ここには豚男がいますが、さほど問題ないでしょう。
　豚男で問題なのは、ハシゴを登り切った後に、下に残った最後の1匹です。これは、右端に落ちない程度に進んで下撃ちするのが一番安全です。
　下に降りて少し動くと、スカルドラゴンが出て来ますが、この1匹はあまり右に動かず倒した方が良いです。右に動くと横から出てくる鉄球が反応してしまい、上に登るタイミングが取り辛くなります。



4個目の宝箱。

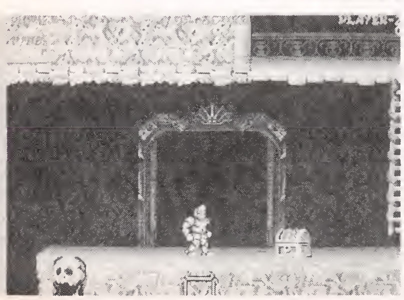
STAGE 5 後半

鉄球が出て来るハシゴに登る直前でジャンプすると宝箱が出ます。



ジャンプして宝箱を出し、すぐハシゴを登る。

鉄球は毎回同じパターンで出入りしているので、パターン化して抜けて下さい。まん中くらいの高さまではすぐ行けますが、上の方では少し待たないと登れません。速攻でまん中まで上り、最上部の鉄球は少し待つ。これがコツです。
　上に登り切った所で大魔王が出現します。今回の大魔王の弱点は頭です。ジャンプして頂点で撃てば良いでしょう。また、大魔王は接近してしゃがむと炎にも当たらず、動きも止まります。1匹目の大魔王はハシゴを登った所で攻撃してもいいし、近づいて大魔王の近くでしゃがんで、スキを見て撃ちこんでもいいでしょう。
　その後、2個目の宝箱が自然に出現し、ハシゴを登るとシールダーの首だけが2つ左右についている部屋があります。
　ここは、2個目の宝箱を開けてヨロイを出しておき、左右のシールダーのどちらかを速攻で倒してしまうのが普通の方法です。
　安全策としては、2個目の宝箱を壊さずに上に行き、シールダーを反応させてから下に降りてきて下から撃つ方法もあります。宝箱に乗っかって上撃ちをすると、シールダーの左の首が一番下に来た時にダメージを与えられるのです。
　たまに、右側の首の弾が下まで飛んで来るのでよけて下さい。また、このパターンの欠点は時間がかかることです。タイムオーバーにならないよ



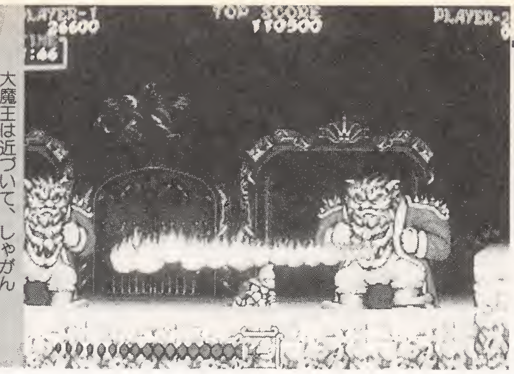
この宝箱の上に乗って上撃ちしても良い。

うに、ほどほどにしておきましょう。



どちらか片方の首を先に倒してしまおう。

さらに進むと、大魔王2匹にはさみ撃ちにされる所に来ます。ここは、右の大魔王を速攻で倒せば問題ないでしょう。

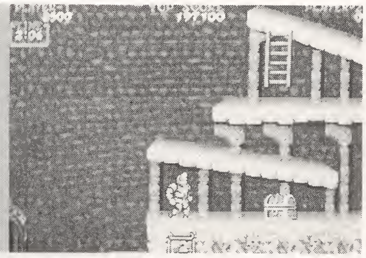


大魔王は近づいて、しゃがんでいれば炎に当たらない。

次は、小型の悪霊雲ガストが3ついます。階段を上りかけると近づいて来るので、ガストが反応したら少し後退して平らな所で戦って下さい。

ガストが初めに近づいて来る時は必ず自分の周りを回ろうとします。この時に時計回りなら下撃ちから左撃ち、時計と逆回りなら上撃ちから左撃ちで一気に倒してしまいましょう。ナイフなら可能です。

ガストを倒して階段を登ると4つめの宝箱が出ます。ここでヨロイを出しておきましょう。(3個目は大魔王2匹の所に出る。)



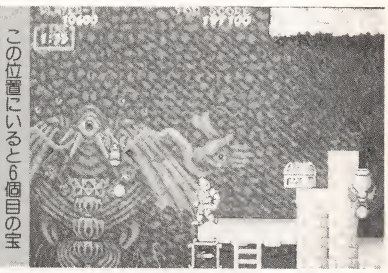
4個目の宝箱。4つめは重要だ。

階段を登ると、今度はシールダーの首とフライングゴブリンの混合攻撃の場所があります。ここはフライングゴブリンに注意して下さい。

フライングゴブリンを倒し、いらない武器が出てしまうこともあります。こんな時は、ずっと後に戻れば必ずスクロールアウトで消せます。(この時、宝箱も消えてしまうことがあるので注意。)また、ここでヨロイをはがされた場合、2つめのヨロイを残してあれば、はるばる戻ってヨロイを取ることもできます。ヨロイは絶対スクロールアウトで消えません。

シールダーの首の直前にも5つの宝箱があります。

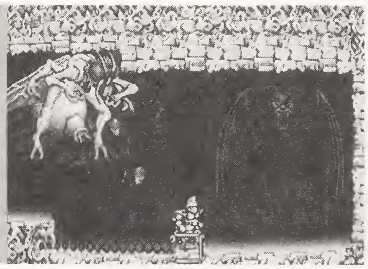
シールダーの首を倒し、進むとハシゴがあります。これを登り切るとボスですが、登り切った所にも6個目の宝箱があります。ここで金のヨロイを取ってボスのベルゼバブに備えましょう。このボスは強いので、ナイフで分身の魔法を使いたいからです。



この位置にいると6個目の宝箱が出る。

STAGE 5 ボス ベルゼバブ

こいつはでかいハエの時と、無数のハエの集団の時と、2通りの形態があります。でかいハエの時でないとダメージを与えられません。



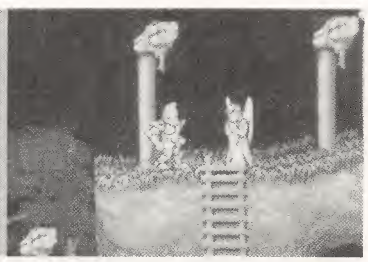
ベルゼバブ登場。とにかく早く倒せ。

ボスの所に行くと、いきなりハエ集団が集まってきます。この時に分身してジャンプしながら右へ撃ちましょう。1回目は必ず同じ位置に実体化します。

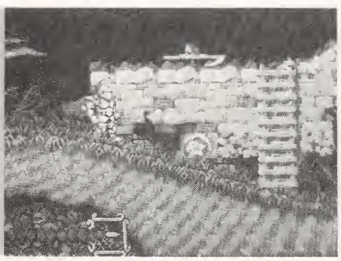
撃ちこむだけ撃ちこんだら逃げます。ハエの集団になると、運が悪いと絶対かわせません。1ダメージは覚悟して下さい。そして、なるべく2回目に実体化した時に勝負をつけてしまうこと。うまく行けば、初めの1回だけで倒せることもあります。

サイコキャノンについて

1周クリアして、2周目になると、サイコキャノンという武器がもらえます。この武器は、2周目で金のヨロイをつけた状態で武器を出すと出現します。つまり、金のヨロイを持った時に1個目と5個目以外の宝箱なら、サイコキャノンが出るということです。(すでに持っている時は他の武器が出る。)



戦いの女神がサイコキャノンをプレゼントしてくれる。



これがサイコキャノンだ!

サイコキャノンは自分が金のヨロイか、普通のヨロイか裸で威力が違います。金のヨロイの時は射程が長く、弾が消せます。グリーンモンスターの弾、シールダーの弾、フライングゴブリンの石、豚男の嘔吐まで消せます。

普通のヨロイの時は弾は消せず、普通→ハダカとなるに従って射程が短くなります。サイコキャノンは、近くで当てれば当てるほど威力が強いという性質があるので、自分の状態によってかなり強さが違います。

また、サイコキャノンが重要なのはこれを持っていないと、2周目のステージ5をクリアした時点で、魔界の大ボス、ルシファーに行けないということです。他の武器では5面の初めに戻されてしまいます。2周目のベルゼバブの時点ではサイコキャノンを必ず持っていて下さい。

2周めについて

2周目は多少ランクアップしているものの、1周クリアした人ならほとんど変わらないでしょう。

ただ、2周目はサイコキャノンが取れるため、サイコキャノンで進んでもいいと思います。もちろん、ナイフで2周目の5面まで行って、最後でサイコキャノンに変えてもかまいません。

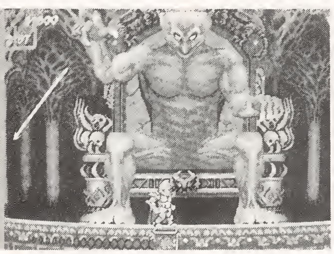
ルシファーについて

ルシファーは両手の先から怪光線を発射してきます。また、足にふみつぶされたり、床を崩されて下に落ちたりするとミスになります。

一番ポピュラーなやり方は、ルシファーの頭の真下から少しずらして上へ向かってジャンプ撃ちする方法です。ルシファーは顔が弱点なのです。金のヨロイを持っていれば一気に撃ち切れることもあります。頭の真下にいると口からの攻撃に当たるので注意して下さい。

また、足首からひざの上に乗り、サイコキャノンを横に撃つ方法もあります。でもこれは大道芸に近いですね。

これで大魔界村の攻略は終わりです。1~2面が難しいゲームですが、知らないうちにうまくなって、気がつくと2周クリアしているという、そんなゲームが大魔界村です。早くクリアするばかりが価値があるとは、私は全然思ってません。じっくりやっていつの日か2周クリアしてみましょう。



最後の敵、ルシファー。ここが比較的安全な位置。

構成:御旅屋喜久　助っ人:Ⓣこと TM

ゲーメストアイランド

今月のボツはいやだっ!!

「校則がない」なんてウソ 生徒はがんじがらめ

☆僕はある中学校の2年生です。僕達の学校は進学塾が創立した学校で、テレビで全国に紹介されたらしいのです。

僕達の学校が何故テレビで紹介されたか…それは校則が無い学校だからです。僕もこれにつられて一生懸命に勉強し、そのかいあって合格しました。

でも、校則がないから楽しい、という訳でもありません。全国の人に注目されているという意識が学校側にあって、「あれはだめ、これもだめ」と先生がやたらとうるさいのです。

そんなある日、僕のクラスの担任の先生が「えーと、今までにゲームセンターに行ったことのあるもの…」と言いました。こりゃやべ～なんて思ったりもしましたが、正直に手を挙げました。すると先生は「まぁ、もう行ってしまったやつは仕方がないが、これからはいかないように!!」と言うのです。

突然こんなことを言われたので、僕は「なぜなんだー」と叫ぶ前に、先生に理由を聞きに行きました。

先生の口から返ってきた言葉は「3年生の受験がひかえていて、もし○△中の生徒が補導されたらいけないからよ」でした。

僕はガーーーンと、高層ビルの屋上から地球の中心まで落ちたような気分になりました。ただでさえ、勉強々々の学校なのに、僕の憩いの場ゲームセンターに行くなと言うのです!!

はっきりいって、僕には苦痛です。いくら3年生が受験だからっていって、なにも2年生にまでこんなことをさせなくてもいいのに、と思ったのでした。

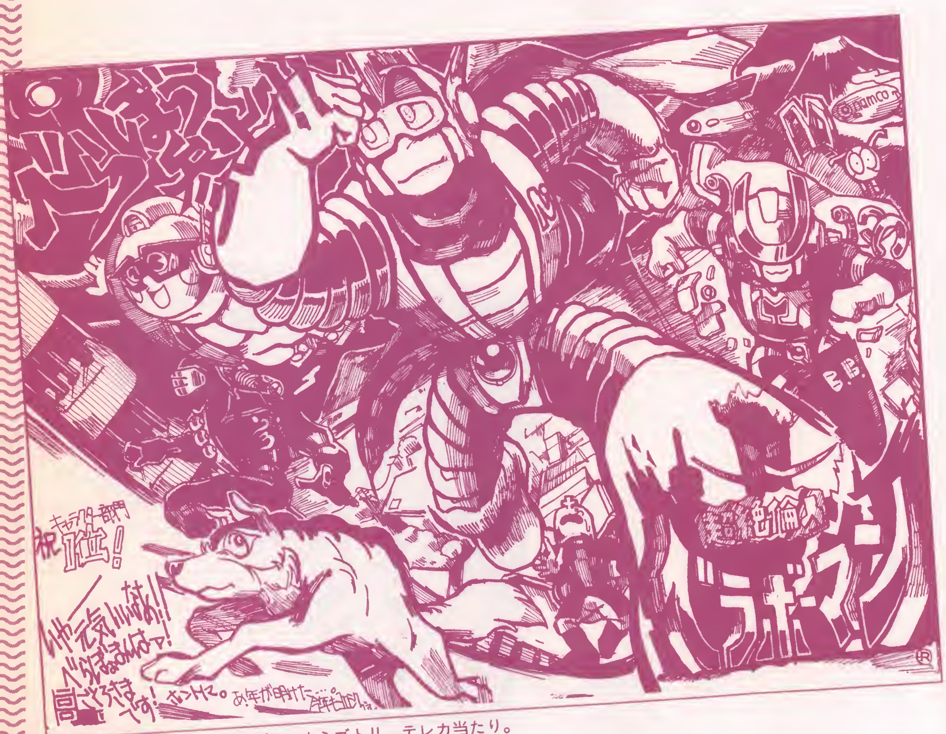
ゲーメストアイランド担当の方、このことをどう思いますか。

（鹿児島県・カORDYNE君）

★そもそも「校則」って何なの？ 文章として記されている（成文化されている）もののみが「校則」なんでしょうか？ 否、そうでなくとも「あれはだめ、これもだめ」と「拘束」するのも、（慣習法的ではあるけれど）立派な校則といえると思うのです。（そう考えると、君の学校は「校則がある」ということになりますね。）

皆さんは、ゲーム懸賞論文で最優秀賞を受賞した藤原さんの作品（'89年1月号・65頁掲載）の1節を覚えているでしょうか？「かの校則を支えているのはモラルといった上等なものではなく、世間体なんていう汚らしい意識に過ぎない」ってところ。私も全くその通りだと思うのです。今回のこのお手紙で、それが裏付けされたみたいで、何だか複雑な心境です。

「長いものにはまかれろ」式の考え方ではいつまでたっても進歩はないと思います。テレカ当たり。



⬆（静岡県　メタルALP君）★オミゴト!!　テレカ当たり。

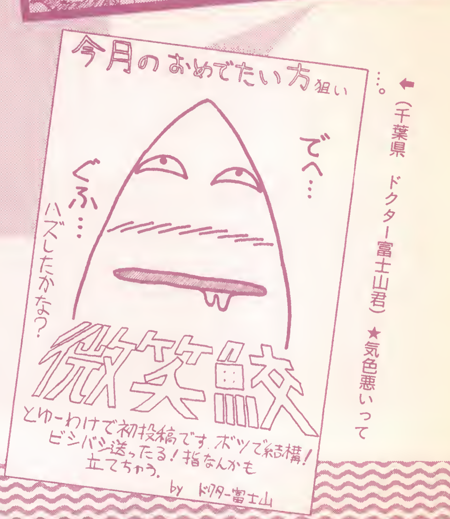
ゲームはバクハツだ!!

最近私と友人は「ねるとん紅鯨団」の見過ぎか、どちらかがストリートファイターをやっていると「ちょっと待ったぁー」と乱入します。勝負が決まった時に、勝った方は「ごめんなさい」と言い、負けた方は「久々のだーいどーんでーん返し!!」と言ってバカをやっています。

――青森県　加川保広君



⬅(和歌山県　ひろぽん君)★シルフィーを抱きて超戦士が飛びたつ世界やいずこ? テレカあたり。



⬅(千葉県　ドクター富士山君)★気色悪いって…。

お体は大切に!? 謎のおじさんはいずこへ

☆あれはまだ僕が高校1年生の時のことでした。僕達のよく行くデパートのゲームコーナーに、1人のおじさんがやってきました。長いコートを身にまとい、不精ヒゲをはやし、メガネをかけて…。おじさんはいつもジャイロダインをプレイしていました。そして1日に何千円もつかって去っていくのでした。

僕達はジャイロダインなんてやらないので、別に気にもとめませんでしたが、今度は入荷したての飛翔鮫に手を出してしまったのです。このおじさんは、やり始めると千円分もの100円玉がきれるまで、ずっとやり続けるのです。

僕達が後ろから熱い視線を浴びせても、全く気付いていないかのように100円玉を投入するのでした。スラップファイトの時も、エクスターミネーションの時も。おじさんがプレイしている時は、まるでゲームコーナーの温度が2、3度あがるんじゃないかと思うくらい、みんなで熱い視線を浴びせました。

そして高2の夏休み。おじさんは1943に精を出していました。友人が1943をプレイしようとした時も、おじさんがすでにやっていたので、しかたなく別のゲームをしていたそうです。するとその時、突然「うお――っ」という叫び声がしたので、何だと思って振り返ると…おじさんが倒れていたそうです。あまりに過激なゲームをしたためか、ブッツンきてしまったようです。そして救急車で運ばれた…という訳です。再びゲームコーナーに平和(?)がおとずれました。

しかし、それから数ヵ月後の秋!! 再び、おじさんは帰ってきたのです。あまりの驚きのため、みんな一斉にムンクの「叫び」みたいになってしまいました。

数日後、VAGが入荷し、例のごとく、おじさんは手を出したのです。みんなは「やめてくれー」「あぶない」等々心の中で叫びました。しかし多少期待(?)はしていました。

……おじさんは僕達の期待に応える(?)かのように、救急車で運ばれました。落葉の舞う1987年の秋でした。

(宮城県　ファイナルラッパー君)

★おじさんもゲームに命をかけている、と。まだご存命なのでしょうか? 期待の(なんのこっちゃ)おじさんに、お見舞いのテレカ当たり。

ああ恐怖のトラックボール 右手の友はサロンパス

☆私はトラックボールが嫌いだ。でぇきらいだ。

約3年前、友人に誘われて初めてトラックボール、ワールドカップをやった。おもしろい、最高におもしろかった。ところがある日、あんまり気合を入れすぎて、ボールとコンパネの間に手をはさんじまった(本当によくある)のだ。

それだけならまだいい。私はあまりの痛さに気が動転して、手を思いっきり筐体にぶつけてしまい、指を3本つき指し、手首は腱鞘炎になっちまった。うっうっ…。

それから私はもうトラックボールをやらなくなった。トラックボールを見ると、ガソリンをブッかけるようになった。(ウソ)

やがて月日がたち、またゲーセンに新たなるトラックゲームが出現した。サイバリオンだ。このゲームは、今まで見たトラックボールゲームの中で1番面白そうだったので、私はおそるおそるやってみた。手をはさまなかった。「なんでー、これならベリーじゃん!!」と私は調子にのってサイバリオンをやりこんだ。

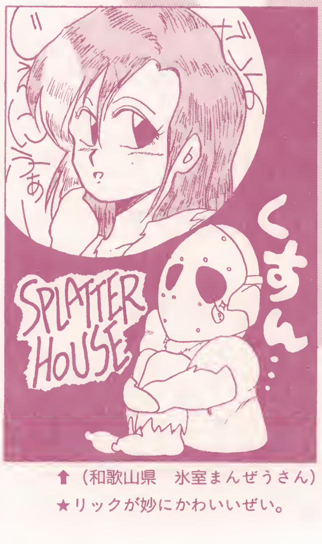
平成元年正月。サンバリオンをやり始めると、周りにうようよ子供達が集まってきた。私は何故かキンチョーして「これではミジメなプレイは見せられんなぁ…」と思い、気合をいれた。

手ははさなまかったが、あんまり速くボールを回したものだから、チャプター3ぐらいから手がつりだしたのだ。手のひらが真っ赤を通り越して真っ青になっちまった。やっとチャプター5、とーとーサイバリオンは炎につつまれちまった。

その後、右手はボロボロで他のゲームはできずに帰宅。これを書いている今もいたィィーッ。ちくしょー、やっぱりトラックボールなんてでぇきれだ~。…サロンパスはろーっと。

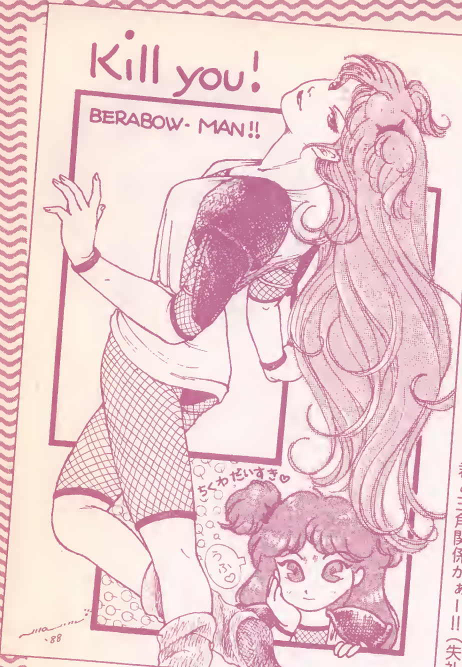
(長崎県　山羊山とりい君)

★私はコンバットスクールで右手をいためました…。

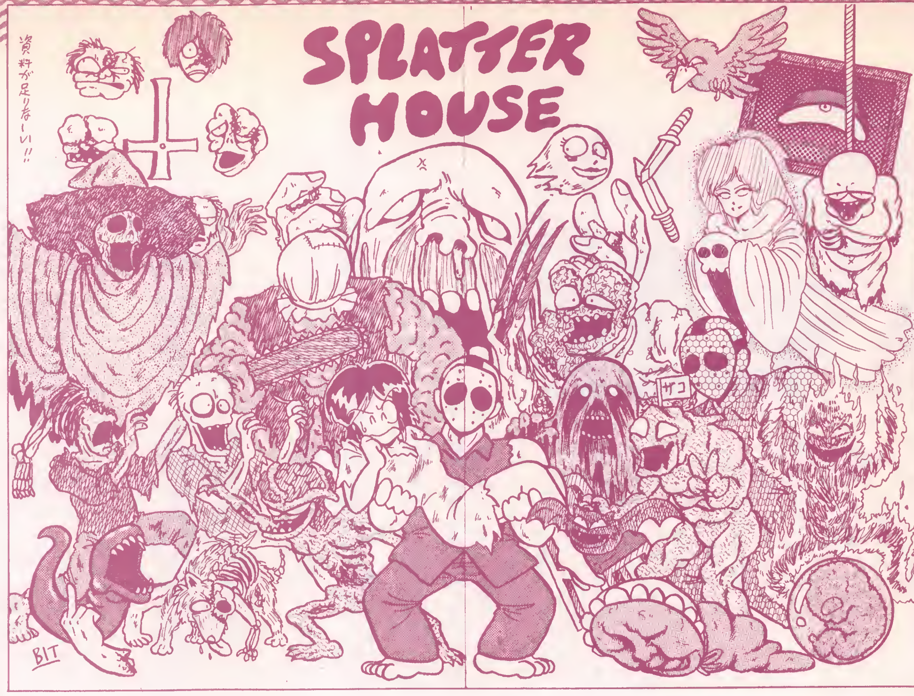


⬆(和歌山県　氷室まんぜうさん)

★リックが妙にかわいいぜい。



← （大阪府　山本"藤原ひとしさんにお手紙したい"まるみさん）★おっと、さーむら君と三角関係かぁー!!（失礼）



← （岐阜県　BIT君）★2枚組の力作!!　テレカ当たり。

私のヘンな体験シリーズ

☆その1：3年程前、グラディウスをやっていたら、変な大人がたかってきて「200円くれ」と言ってきた。大の大人が子供に200円もの大金たかるなっつーの…。

その2：麻雀殺人事件をやってたら、後ろに中学生が…。気をとられていたらロンをかまされた。

あきらめがつかずにコンティニューしたら、一度ひっこんだ彼がまたやってきて、その直後にまた上がられた。

今度は、そいつがいないことを確認してからやったが、またまたノコノコと見に来るではないか!!　気がつけばすでに「天国に行けないよ～」の画面。なんだったんだ、あいつは!?

その3：ゲーセンから帰ろうとしたら、どしゃ降りだった。店のおじさんがカサを貸してくれた。大変うれしかったが、外へ出て100mもしないうちに自動車に目一杯水をハネられ、全身ズブ濡れ。カサを借りた意味がなくなってしまった。泣きたかった…。

その4：臥竜列伝がやってみたくてしょうがなかったが、近くのゲーセンには入らなかった。友人が「豊橋のゲーセンにあるよ」と言うので、日曜日に行ってみた。……往復1400円もかけたのに、なかった。

次の日、近所のゲームセンターに臥竜列伝が入っていた。このへんのゲーセンはグルになって私を馬鹿にしとるのかと思った…。

教訓：人生は悲惨との闘いだ――。

（愛知県　臥竜戦士オスカー君）

★人生苦あれば楽あり…と信じるしかないって。（多分なぐさめにもならない?）

← （兵庫県　"まるみさんと不倫"さーむら君）★こらこら、何というペンネームを…。



●ゲーム懸賞論文!!　かな・昭和最後の夜に考える

☆天皇陛下の崩御にあたり謹んで哀悼の意を表します。それにしても皇室の方々がゲームに夢中になったらどうなるのか?　まずそのようなことはありえないか!?　紀宮様はまだ大学生でいらっしゃる。立て、学習院ゲーマーよ！時はいま!!

「何が『いま!!』だよ…」などと言わずに次にいこう。前首相の中○根氏はゲームを「むなしい」と評したくらいだから、一般から見ればゲームなど取るに足らない趣味で、皇室にやっていただくなど税金のムダ遣いなのかもしれない。

と、いうより、地方のPTAから見れば「ゲーセンは不良のたまり場で、ゲームは不良の趣味」である。「子供がムダ遣いするようになり、非行に走るからゲームは悪い」という評価は、単に親達が自分のしつけの悪さを暴露しているだけだと思うのだが。

とりあえず、このようなものを皇室がやっていたとしよう。現実問題として皇室の威厳はどこに…ッ!?　そしてこれが国民の知るところとなれば、本当にゲームはこの銀河を救えるのか!?

まぁ銀河というのは考えすぎ（あたりまえだっつーの）だが、経済的問題は（どんどん変な方向に話が進んでいくなぁ）どうなるだろうか。

ゲームが有名になり、マイケル・ジャクソンが堂々とゲームフリークだと言えば、国内はもちろん、ゲームの対外輸出はうなぎ昇りになり、また米国、NATO諸国は対外赤字。ジャパンパッシングの激化となるだろう。（本当かいな…）

そんな昭和最後の夜、平成元年に向けて私は何をしてたかと言うと…単にゲーセンから帰ってきて、知り合いと長電話をしてただけであった。ちゃんちゃん♬

（愛知県　大喪・はまきた原人君）

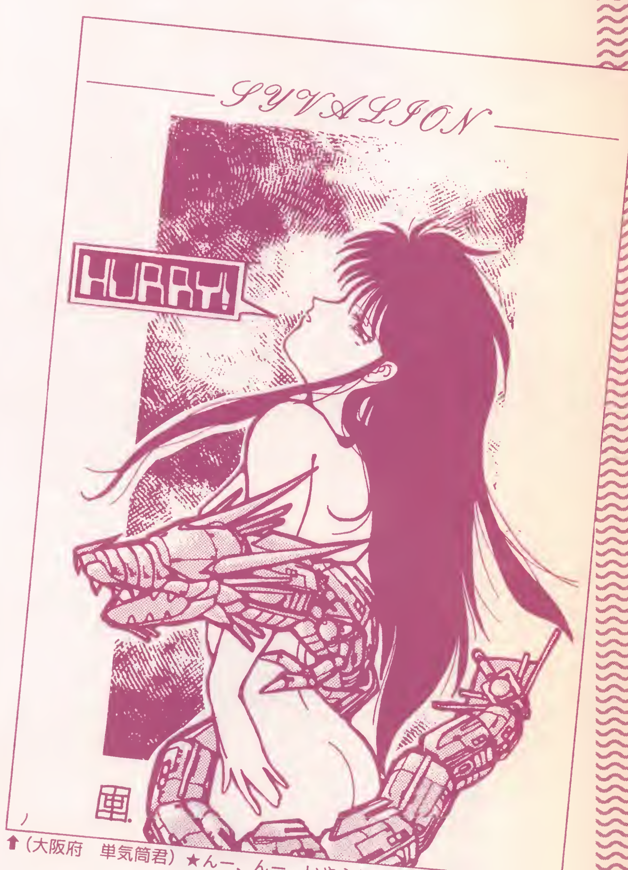
★おたちゃん難しくてわかんなーい、うそ。でも、仮にも元首相たるお方が、自国の経済活動をささえる1サービス業を「むなしい」と否定して良いのでしょうかね?　ゲロゲロ。



→ （福島県　邪拷丸君）★この手のスプラッタハウスのイラストばっかりで、胸やけがする私であった…。

ふれあいゲームの世界

何故か今月は「雑君保父先生が僕のよく行くゲーセンのコミュニケーションノートにメッセージを残していきました」というお便りが多かった。それにいろんな所から…。彼はそんなに神出鬼没なのでしょうか!?



⬆(大阪府　単気筒君)★んー、んー、いやらしい…。(©ケロタン)

大成功!! ミニAMショーにご協力 タイトーさんありがとう



☆ゲーメストのみなさん、こんにちは! 私は総合電子専門学校の学生です。

昨年の11月22、23日の学祭で、私達はなんと「アミューズメント・マシーンショー」を企画したのでした。

切っ掛けは10月5、6日に開催されたAMショーに、友人が「どうしても行くぞ!!」と言ったので、「僕も行きたいな〜っ」と思いながら、「学校をさぼってまでは〜」という考えが浮かびましたので、話しのわかりそうなM先生に相談しに行きました。

すると「学園祭で発表や展示などすれば…」と意外な方向に話が進み、あれやこれやと副校長と学部長(担任)をまじえ、なんとかAMショーに行くことは出来たのです。でも、学祭の展示など、発表などをしなければならないという条件付きというものですけれど。

AMショーの見学の帰り、学校に立ち寄ると学部長が来られ、「学園祭にはどんな事を行うのか?」と聞かれましたので、「カタログとショーの写真を展示します」と答えますと、「どうせやるのなら機械を借りてみてはどうか」とアドバイスされました。なるほど頷く所もあり、自分達でやってみようと思い立ったのです。

最初はゲーセンを廻り、貸してもらえるよう交渉などしましたが、ほとんどがオールドゲーム。

それではということで、今度は電話帳でリース業者をあたり、某リース業者のはからいでタイトーの営業所のTELを知る事になりまして、交渉。その結果チェイスH・Q、タツジン、ニンジャウォーリアーズなどを貸してもらえる事になりました。(もちろんそれなりの費用はかかります。)

学祭当日。僕達の教室を訪れた人達はみな一瞬目が点になっていました。「なぜ、こんな所にゲームが…」

評判を呼びました。

僕達の学祭はこうして終わりました。人気はチェイスH・Q。その次にニンジャウォーリアーズ。

この学祭での僕たちのテーマは「ゲームに使われる特殊技術、グラフィック、BGM、などを色々な方に見てもらい

プレイヤーの皆さーん!! 電話をかけるときは丁寧に

☆私はある基板会社の者です。ゲーメストも毎月楽しく読ませてもらっています。(けっこうゲーム好きなものですから…いい年をして…)

私の会社は、ゲーメストに「基板売ります」って広告を出しています。おかげさまで、最近は基板の注文も増えました。(特にゲームマニアの方から)

それはそれで喜ばしいことなんですけど、ちょっと悲しく思うことが1つだけあるんです。そう、皆さんの電話のかけ方なんです。もちろん、電話をかけてくださる方は「お客さま」なのですから、私も誠意をもって応対します。でも、基板の値段を聞くだけ聞いていきなり「ガチャッ」と切られたり、時にはいたずら電話がかかってきたりでは、さすがにムッとするのです。

私たちは皆さんに「楽しい」ゲームをお届けするわけですが、商売をするのにも「楽しい気分」の方がいいと思うのです。同じゲームにたずさわる者同志、もっと明るく楽しく接することができればなぁ…と思っている次第です。

(東京都　某基板会社々員X)

★電話のかけ方、応対のしかたって、就職するまでは人から教わる機会なんてまず無いんですよね。でも、誰でも使える手軽なコミュニケーション手段なんだから、最低限のマナーぐらいは心得ておきたいものです。

いきなりア・ナ・グ・ラ・ム・クイズ!!

☆以前2回にわたってアナグラムクイズを作ってきた臥竜戦士オスカーさんへの挑戦です!!

Q: 以下、文字を並びかえると、あるゲーム名になります。そのゲームの名を答えて下さい。

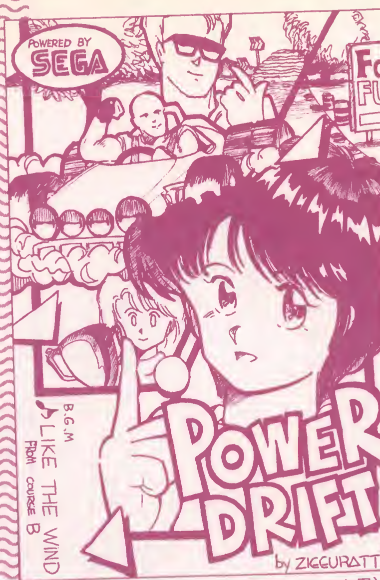
例1：どあー寒い!!→サイドアーム

❶洋一、休暇どう？
❷凡人、妖魔ゼラチン別売り
❸クーラーを増やしすぎ
❹ドラマ「鯨会う雪よ」
❺今井ダムから
❻世界運輸たち
❼スーダラと夕日入り
❽時給めまい
❾寝室具パットよ!!
❿ブランコ小窓

（北海道　XAQ山田君）

★まだまだニューゲームやメジャーゲームがメインでは甘い!!　もっとオールドゲームやマイナーゲームで考えてみよう。

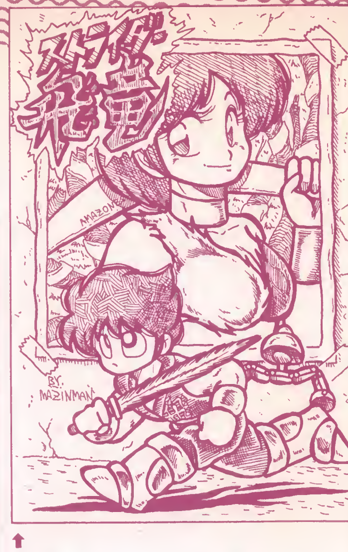
A：
❶妖怪道中記
❷超絶倫人ベラボーマン
❸ギャラクシーフォース
❹悪魔城ドラキュラ
❺大魔界村
❻中華大仙
❼ストライダー飛竜
❽迷宮島
❾パッシングショット
❿コブラコマンド



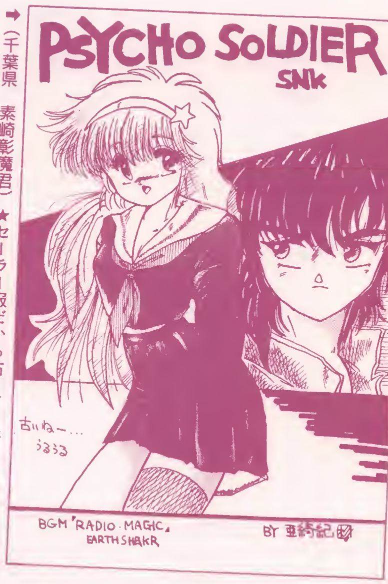
⬆（神奈川県　ジグラット君）★私はAコースの音楽好きです。

⬇（大阪府　竹井由佳さん）★トレミーですね。髪がキレイ!!　テレカ当たり。





⬆（大阪府　MAZINMAN君）★ストライダー飛竜もこの号が出るころには発売してるゾ!?



➡（千葉県　素崎彰魔君）★セーラー服だから古くても許す!!



（千葉県　川瀬ととみ君）★やはりモヒカンの頭でラインあわせでしょう…。

たい」という事と、学校でこういう事を行うことで「ゲームを社会的に認知させたい」という2つの希望があったのです。

最後に全国のゲーマーのみなさんも、僕達と同じ様な事をしたいと思っている人もいるでしょう。その人達のためにもメーカーの方々、御協力をお願いします。

今回マシンを貸していただきましたタイトーさん、本当にありがとうございました。この場をかりて御礼を言います。

（神奈川県　小林敏康君）

★★お見事!!　このような積極的な行動に出れる人って少ないと思うけれど、そういったことの積みかさねがビデオゲームのイメージUPにつながるんですね。読者の皆さんもひとつがんばってみては!?　テレカあげます。

雑君保父先生大阪に現わる!?
予期せぬバースデーメッセージ

★12月16日、その日は私が企画したTOPLANDING大会の日であり、私のバースデーでもありました。

大会終了後、CARROT第4ビルのフリーノートに「今日は私のバースデーだ」と書いて店を後にすることにしました。その日、私の誕生日を祝ってくれた人はいませんでした。

6日後…私はCARROTに足を運び、ノートを見返しました。そして以前書いたところを見ると「お誕生日おめでとうございます」と書いてありました。私はうれしくなって、続きの文章を読んでいきました。「実は、この日は私も誕生日だったりする」と書いてありました。奇遇だなと思って最後の方を見ると…「通りすがりの雑君保父は明日GAMCONへ行く…」

うっひゃー!!　まさか雑君保父大先生からおめでとうの言葉をいただくなんて!!　こりゃうれしいなんてもんじゃない！　おまけに雑君先生と同じ誕生日。これほど名誉(不名誉?)な事はない!!　雑君先生、どうもありがとうございました。そして遅ればせながら、お誕生日おめでとうございます。

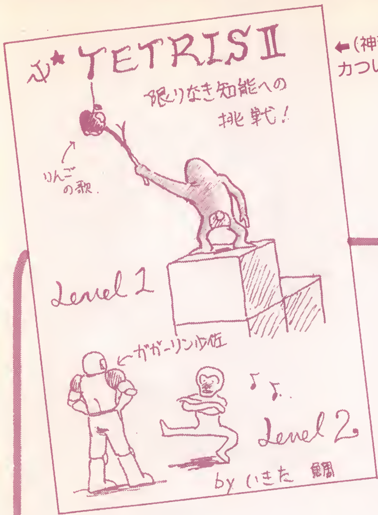
「いやー、おめでとうのひと言って、こんなにありがたいものだったんですねぇ…」

（大阪府　貴様だけ!!君）

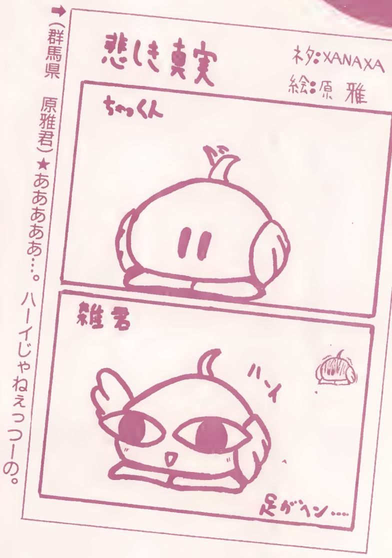
★この日は、雑君のみならず、私、ぜんじさん、漢君、栗君も大阪にいたのでありました。気付いた人いるかな？

パロディゲーム大集合

引退前にもっと笑いたいなあーと思ってたら来るわ来るわ来る、パロゲーの山!! 今回のレベルは高かったぞ!!



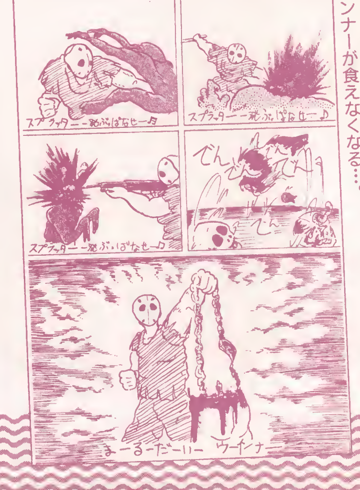
←(神奈川県　池田大君)★あのサルにムカついてる人は何人いるのだろーか!?



➡(群馬県　原雅君)★あああああ…。ハーイじゃねえっつーの。



➡(熊本県　WERDNA君)★あ、あぶないゲームだ…。



←(大阪府　山三君)★ウ、ウインナーが食えなくなる…。

ダイナマイトおさる

雑君保父にささぐ!?

by センガ

☆いつものように夕食を用意して、主の帰りを待ちわびる兄弟おさる。主人の帰宅がいつもよりかなり遅い。その時、1枚のファックスが届いた。「おれはとにかくさらわれてしまったのさ。フフフゥ。これからゲンコストーン王国というところへ連れていかれるらしいんだ。部屋にファックスがあるんで助けを呼ぶぜ。カマーン、ヘルプミィー、しくしく…。オレが教えたおさる拳で困難を乗り越えて是非助けにきてくれたまえ。じゃ!!」

　何事にも動じない飼い主、雑君保父氏に敬意を表しつつ、おさる兄弟は救出へとむかった…。

◇これがおさる拳2大奥義だ

○扇風脚（旋風脚にあらず）

　夏場、御主人に涼しい風をおくる技。そよそよと風が吹くだけだが、パワーアップすると敵を吹き飛ばすことが可能。

○熱波拳

　冬場、御主人に暖を提供し、ついでに洗濯物を30分で乾かす技。パワーアップすれば敵を黒コゲにできるが、自分もコゲてしまいダメージを負ってしまうことも…。

◇アイテム

○おにぎり…パワーアップの基。早くこれを取らないと、敵に何の攻撃もできない。うめおにぎりが(扇)、かつおぶしおにぎりが(熱)のパワーアップだが、食べてみるまでわからない。

○ゲーメストバインダー…これを取ると、まったく簡単にたくましい体がつくられる。強くなったような錯覚におちいるが、ただ当たり判定が大きくなるだけである。

○だーめすとクリップ…取るとおしりに装着され、おさるの顔が赤みを帯び、スピード&ジャンプ力アップ。5個以上つけると、痛さに耐えきれずアワを吹いて倒れてしまう。そのアワに敵をとじこめることは不可能であろう。

○さる酒…敵にあびせると、酔っぱらっておさるのまわりをぐるぐる回転し、バリアになる。最高5匹までつく。耐久力があって、長くバリアになってくれそうな敵にあびせるのがベストだが、そういう奴に限って酒グセが悪く、2匹以上つけるとケンカになってしまうことが多い。世の中うまくいかないものである。

○サングラス…装着すると、イェーイなどと叫びながらBGMにあわせてハンドクラップを鳴らして歩く。どうも自分がかっこよくなった気がするらしい。

◇エンディング…ゲンコストーン王国では原稿が落ち放題だったので、気に入った雑君氏は移住を考えていた。しかし、おさる兄弟の必死の説得で、日本へ帰るのであった…。その後、氏は原稿が落ちそうになるたび、おさる扇風脚をドライヤーがわりに使いながら、遠いゲンコストーン王国に想いを馳せるのであった。

（栃木県　TA-SHO君）

★で、どんなゲーム内容なのでしょーか、これ!? しかしなかなか笑えるぞ。サービスで松のテレカ当たり。

パロゲー短編集

☆戦いのバンカー

（カッコ〜ン）

当ゴルフコースは、サハラ砂漠のど真中にしつらえたバンカーだらけのコースでございます。ごゆっくりお楽しみください。

☆オーダン

（なんこ?）

みかんの食べすぎです。

（愛知県　あぷりさん）

☆ためるフォーク

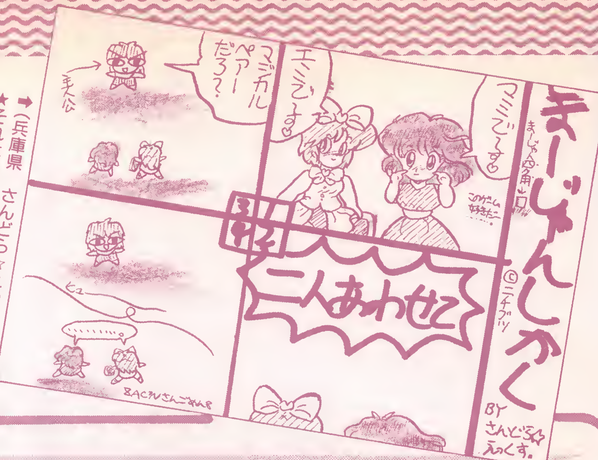
（カムコ）

黙々とフォークをためていく、暗い大人のゲーム。

☆ストライクだぁ飛竜

（カプリコーン）

ピッチャー志願の飛竜が、



➡（兵庫県　さんどら☆えっくすさん）
★それは言ってはならぬこと……。

現代の政界を斬る!!
ドイポップ
by NAMACO

☆1989年4月。ついに消費税が施行された。このために物価が上がり、人々は生活が苦しくなった。こんな状況を野党が黙って見ているはずがない。自×党をこのままのさばらせておく訳にはいかない!!

そこで、社○党の井土委員長と共△党の村下委員長に対して、竹上首相を倒すように野党は命令した!!

◇遊び方

君達は1P井土、2P村下を4方向レバーとショットボタンで操作してくれ。敵により有効武器が違うので注意!! では武器を紹介しよう。

○議員バッジ…初めに持っている武器。国会議員しか倒せない。

○核ミサイル…自衛隊と国会議員に有効。爆発範囲が広いので、BOXを素早く開けられる。

○オレンジ…アメリカの外交官に有効。他のザコキャラの足止めができる。

○パーティー券…自×党員と国会議員に有効。

○ピストル…ヤクザと国会議員に有効。

○火炎ビン…過激派と国会議員に有効。

○メガホン…右翼と国会議員に有効。

○ワイロ…BOXから出てくる札たばを3つ集めると使える武器。全て敵キャラに有効。札束弾は敵を貫通するし、射速が速い。一定時間有効。

○レクルート株…株券を3枚集めると使える。全ての敵キャラに有効。一定時間無敵になり、株バリアで体当たりできる。

なお、中ボスの国務大臣には、ワイロかレクルート株しか利かないぞ。でも倒せば「誠に遺憾である」の声と共に高得点5000点が入るぞ。これはおいしい!!

総ボスの竹上首相は何かのアイテムに弱いらしいが、ワイロもレクルート株も利かないとマニアの間では言われている。

てな訳で、このドイポップは武器のチェンジさえ極めれば、誰でも楽しめるぞ。2人同時でレッツプーレイ!! なお、このゲームは竹上首相、自×党員、レクルート社員の方々にプレイをおすすめしたい。

（三重県・オスカル妙島浩文さん）

★知ーらないっと…。松のテレカあげちゃおう。

某チームの入団テストで100球中何球ストライクを投げられるか競うゲーム。

☆モンタスーレア
（だれかさん）

何のことはない、ゲーメスト'89年1月号の表紙の誤植のこと。

（島根県　深津紀富君）

☆ゆうじおらんどSTORY
（たいつ）

この前友人の家に遊びに行ったら留守だったんです。それだけ。

（富山県　砂道元成君）

★以上3人とも竹ね。しかし、モンタスーレアはまいったなあ。（ザルのような校正と言われて久しいゲーメストなのであった…）



➡（新潟県　ESL君）★私、ローラースケート下手ですよ。歌は自信あるけど（ZENJI氏談・うそ）

こちらこだわり派

先入観、差別、侮辱…いやな言葉です。物事をもっといろんな面からとらえれば差別も誤解もなくなるはずじゃない？同じ人間なんだもの。

家族はゲームアレルギー!! 大変困っている私です。

☆私は今大変困っています。というのは、私の家族は私以外全員ゲームアレルギーなのです。

特に父は「遊ぶ」ということを知らずに育ったためか、ゲームのゲの字を聞いただけでものすごく怒るのです。私が家に帰ってくると必ず「お前ゲームしに行ってたんだろう」と言います。そしてその後、グラIIの2周め4面の火山ごとく、私に説教を始めるのです。

父：お前はどうして中3にもなってゲームばっかりやっているんだ？　少しは勉強しろ。この年にもなってまだゲームを卒業できないのか。あんなものは小学生がやるものだ。

私：そんなことはないよ。みんなやっているさ。僕だけじゃない。

父：お前はゲームなんかやっていて恥ずかしくないのか。そんなことじゃどこの大学にも入れないぞ。

私……。

ここで私はどうしても答えることができませんでした。私は父がゲームを侮辱したことに怒りをおぼえました。私は某進学校に通っていて、親が学費を工面している関係上、下手に答えると学校をやめさせられてしまうので黙っていました。でも、本当はゲーマーとして誇りをもって答えたかったんです。「ゲームはやっていて楽しいし、いろいろな事を体験できる。しかも知らない人達と友達になることもある。ゲームができることを私は大変誇りに思う」

私はゲームのおもしろさを知ってもらおうと努力しましたが、ついにゲーム禁止を言われてしまいました。私の学校はエスカレーター式なので高校受験はありません。それなのにゲームをするなとはあまりにもむごい…。

はっきり言って、ゲーマーにとってゲームをしてはいけないということは死刑を宣告されたことと同じです。今でも私はゲームに無理解な父が嫌いです。それ以上に私はゲームを理解しない人達を大変かわいそうだと思います。読者の方々はどう思いますか？

（埼玉県　OCTPUS君）

★こんな経験ある人って多いんじゃないかな？　皆さんの体験、考えも教えて下さい。

ご商談コーナー

もうがってかいん？
——もうかってますか？
（宮城県・角田市の言葉＝鈴木千津子さん）

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります！

☆VG筐体・基板・ゲーメストNo.1～28を譲ります。60円切手同封で連絡を。
（〒861 熊本県菊池郡西合志町須屋1624－42 江島英靖）

☆SONYのMSX2F1XD（買って8カ月）を2万円前後で売ります。（送料含まず）希望価格等を書いてW葉書で。F1ツールディスク付き。
（〒509－01 岐阜県各務原市鵜沼三ッ池町6－272 後藤奏）

☆18インチ筐体＋グラディウス＋サイドアームズ（完動品）を5、000ぐらいで。高く買ってくれた方には「コナミシューティングベスト」をさし上げます。同じくドラゴンスピリットを6万円ぐらいで買って下さった方には沙羅曼蛇の攻略ビデオをつけます。送料はこちらで払います。まずはWハガキです。
（〒211 神奈川県川崎市中原区井田1423－23 福田琢也）

☆ナムコシステム1基板にベラボーマン、ドラスピ、妖怪道中記、ブレイザーのロムキットをつけて7万円で売ります。Wハガキで連絡を。
（〒270 千葉県松戸市新松戸南3の17の2 荒井聡行）

☆キョーワのコントロールBOX（新品、ビデオ、RGB対応）にソンソン、ディグダグをつけて2万円で。W葉書で連絡を。（〒386－10 長野県小県郡青木村天神662 稲垣信幸）

買います！

☆沙羅曼蛇、ライフフォース、A－JAXの基板をなるべく安く売って下さる方、希望価格を書いてW葉書で連絡して下さい！
（〒349－02 埼玉県南埼玉郡白岡町岡泉1163 斉藤和博）

●ナムコシステム86、ワンダーモモ、ローリングサンダー、イシターの復活のROMキットをお持ちの方、なるべく安く売って下さい。価格を書いてWハガキで。
〒372 群馬県伊勢崎市八斗島町1614－4 金内弘明）

●新明解ナム語事典とゲーメストNo.7～9をなるべく安く売って下さい。（バラでも可、美品希望）まずは、W葉書で連絡下さい。
（〒020 岩手県盛岡市東中野字五輪27－10 藤原憲二）

☆ゲーメスト創刊号からNo.8までを定価で譲って下さい。汚れていてもかまいませんので8冊まとめてお願いします。もちろん送料負担します。
（〒001 札幌市北区北33条西10丁目7－1 菱和荘内 笠原章男）

☆イシターの復活または源平討魔伝の基板をできるだけ安く売って下さい。希望価格を書いてW葉書で。
（〒673－14 兵庫県加東郡社町上中89－6 藤本達也）

☆ナムコ・ワンダーモモ完動品基板を求めています。個人・業者の方問いません。お電話下さい。
（〒683 鳥取県米子市灘町2－52 真板 弘 0859－22－9748 午前0時～6時）

交換・その他

☆私のライフフォースとあなたの沙羅曼蛇を交換して下さい。葉書で！
（〒167 東京都杉並区善福寺2の14の20 小山創史）

☆ワケがあってPIIの基板をタダであげます。もちろんちゃんと動きます。詳しくは60円切手同封の上で。
（〒590 大阪府堺市南清水町2－4－12 清水 彦）

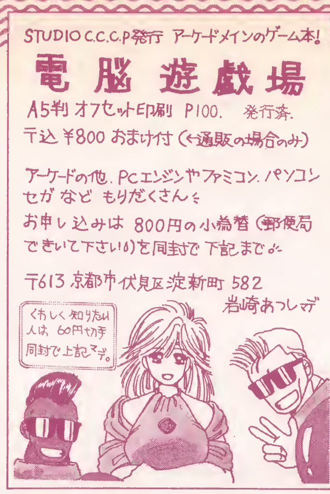
☆「風の旅人達」2号発行決定です！というわけで執筆者様々募集だ!!「よーし!!描いてやるぜっ！」という大慈悲の持ち主は60円切手同封で。
（〒085 北海道釧路市鶴ケ岡3丁目2－29 中居方W－S係）
※ゲームとふぁんたじーの本です。

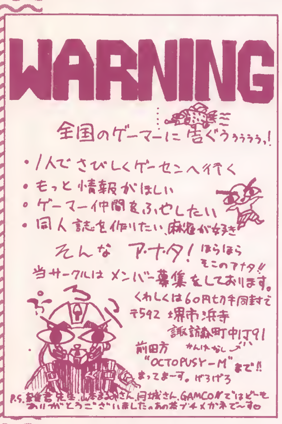
☆なんでもあり！のゲームサークルEXIT会員募集！月1回会誌「まじかるBOX」発行。まってるからね♡
（〒612 京都市伏見区向島二ノ丸町151－30 三街区C棟302号室 末益友一）

☆ゲームを映画や音楽と同じように語りたい人のためのゲーム批評誌「ゲーム・シンドローム」を発刊します。読んでみたいという人は60円切手同封の上、連絡を。
（〒114 東京都北区豊島5－5－9－805 小林左千男）

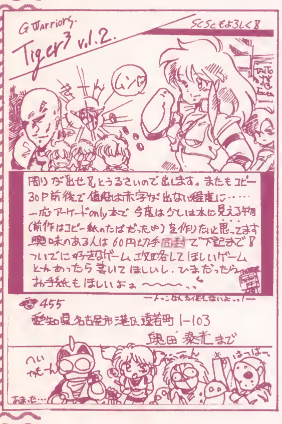
☆全国でゲーメストを読んでいる皆さん、僕とGAMEの情報交換をしましょう。GAMEの上手、下手、年齢、性別は問いません。よろしくお願いします。60円切手同封の上、左記まで。
（〒257 神奈川県秦野市北矢名528－2 下津義弘）











お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先　〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

まーじゃんGALS(ギャルズ) GRAFFITI(グラフティー) 2



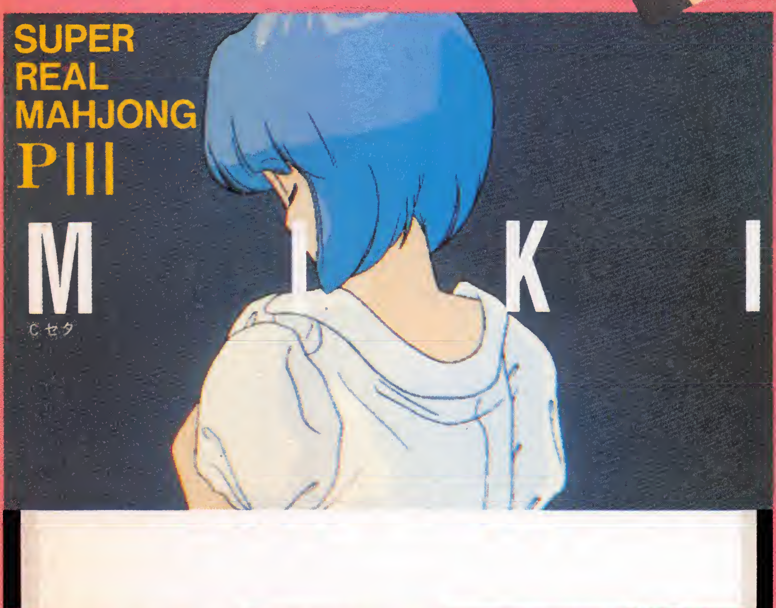
©WHITEBOARD/S.S.

ツキをよぶかもしれない特製必勝お守り

▲切りぬいてパスケースに入れるとなんとなく気分がよくなって運が良くなったような気がするかもしれないぞ！



「いつからゲーメストは変態雑誌になりさがった!!…うれしーじゃねーか」「あんまりこわくて全部買ってしまった」
轟々たる非難と感動の嵐の中、今ここにまーじゃんGAL特集の完結編が!!今回はかのリアルマージャンから麻雀学園、そして最新作のファンクラブに竜子まで、我々の血と涙にまみれた青春の日々をあざやかにいろどってくれた女の子たちを一堂に会した愛と感動のメモリアル・アルバムなのだっ!!これが涙なしによめるか――っ!!!



©WHITEBOARD/S.S.
▲カセットレーベルにもなるんだってば。



今月は未来ねーさんの分解写真なのだっ。まだあどけなさを残しながらもほのかに大人の色気が少女の体からはかおりたって…なにをかいているんだろーかわたしわ。



おーっとここからは自分の目で見ていただこうか!!…ムリだって？　いやいや…(この含みは何を意味するのか？とにかく先を急げ！)



▲中巻なのだ。下巻を発見した方は、編集部まで御一報を。

麻雀ファンクラブ

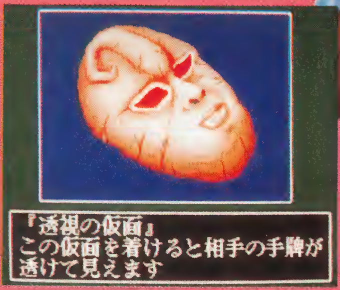
ⒸV－SYSTEM



▲か、かわいい。やるじゃない。



▲や、やらしい。やるじゃない…。



▶お――っと人間やめて何見るの？



ⒸV－SYSTEM

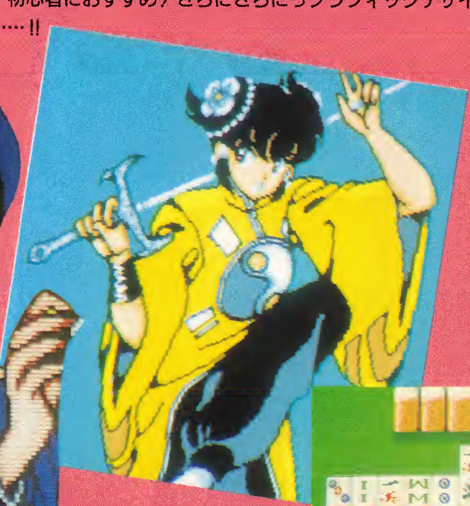
▲キレイに切りとろう!!

スケバン雀士竜子

ⒸWHITEBOARD/S.S.

日本征服をたくらむ悪の組織「雀狼会」―そしてその頂点に君臨する謎の人物「雀王」。竜子／お前に彼らを倒し、その野望を阻止する事ができるか!? （せーのぉはい）もちロン!! 麻雀を知らなくてもできるアドバイスモードに加え難度もやさしめで、初心者におすすめ／さらにさらにっグラフィックデザイナーはなんとあのっ……!!







◀暗刻三姉妹の次女、西野由真／

▲そして麻雀導士（なんじゃそりゃ…）の南 娘 娘!!! あまりにも好みだああっっ!!!!





◀これが雀王だっ／ガクラン着てるし。



©三木商事

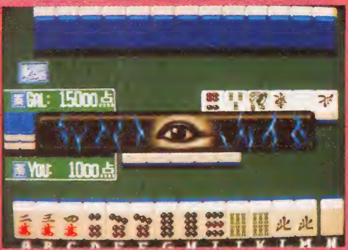
麻雀カメラ小僧

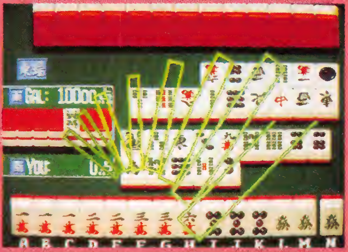
カメラを片手に世界中のモデルと対決するのだ。観光名所を背景にお姉さん方とまーじゃんかぁ…。好きな人は、たまらないだろーなぁ…。そらかなーん（笑）。











▶ムーの表紙みたい…こわい…「リィィィィチ！」ズキュンズキュン…擬音。

お嬢さん

©ニチブツ



わりとやさしめでグラフィックも良心的なのでファンの多いニチブツシリーズから、お嬢さん／の、六本木の女の子。サービス♡
しかし、こんなカセットレーベル本当に使う人いるのかなぁ…。



麻雀シスターズ

©TOA PLAN

な、なつかしい…。タイトルどおり、3人の姉妹が相手なのだ。写真は、次女のゆかりと三女のめぐみ。流局でテンパってると海底ゲームとか野球拳ゲームができたなぁ。



リアルマージャン牌牌

それまでの麻雀ゲームとは一線を画した美しい、洗練されたグラフィックで麻雀界のゼビウスとさえ呼ばれた名作。（ほんとかよ）時代の先端をめざすリアル麻雀の血脈は、時代を超えてPⅡ、PⅢへとうけつがれている。

©ALBA





でこちらは「人事異動版」ね。よりキレイに。▶



▲幹部その1、フリテンの風子こと東風子。





セカンドラブ

©ニチブツ

画像とりこみとCGの両方を使った画期的な作品…から、シュミまる出しの2人目、メグ。選ばなかったとはいわせない。



▲そして「CITY LOVE」。よーえん♡





▲王者の風格。

麻雀学園

©フェイス

88年新春に登場、アーケードゲーム界に嵐をまきおこした超麻雀ゲーム。「みえないのにやらしい」という、幽玄の極みともいうべき境地にまで達したグラフィックは、まさにうねるようなやらしさを発散しており、全国でHボタンの故障があいつぐ原因となったのであった。余裕すら感じさせるデモ、うつくしい音楽といい、まさに芸術と呼ぶにふさわしい名作といえましょーう。うう……やらしい。ああ……やらしい。



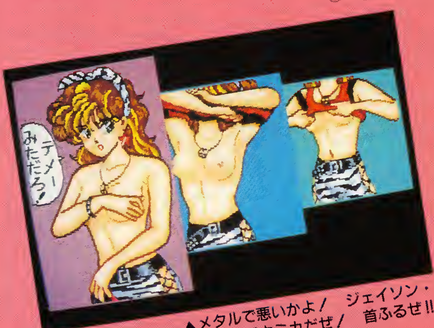
▲ファン多し、案内嬢。「…お相手していただけないんですか?」



花のももこ組!!

©ニチブツ

倒れた父を前にもも子はさけんだ!「ゆるさない!」今、麻雀が最もアツいといわれるユエンのRPGばりのストーリー麻雀なのだった。(桃太郎なんだね…)どの娘を選ぶ?



▲メタルで悪いかよ! ジェイソン・首ふるぜ!!
ミカこと浜中ミカだぜ!







2号にわたって特集したまーじゃんGALSグラフィティ、いかがだったでしょうか。これによって皆さんのまーじゃんライフがより豊かなものとなり、新たな楽しみを発見してもらえたなら、それに勝る喜びはありません。………と、まだあったんだ。なんと、夢かまことか冗談か、

PⅡ&PⅢのビデオが出てしまうのだぁ!!さらに、セタ・ゲームミュージック(未来&香澄のおしゃべり入り!!)まで出てしまうのだったあ!!! 信じない人は信じなくてもいいが、くわしくはインフォメーションコーナーを見るのだ!! では、AM業界と麻雀GALのますますの成長を祈りつつ……。

「なる程、こんなこともできたのか」



Joe山田

やはり上海は奥深い。パイの積み方で、まったく異質のものになってしまった。今後も期待したい!!



(Round−1)思った程は難しくないから、安心しなさい。左右両側から削っていけば、思ったよりも進める。



(Round−2)左右のY座標が半分ズレたものを消してしまえば、楽。ただし、最下段のパイ量が多い点に注意せよ。



(Round−3)難関である。取材では、必殺「3人寄れば文殊の知恵」も通用しなかったのである。困った。

昨年のベストセラー機の1つである「上海」がパワーアップしてしまった。

時代はもはやパズルゲーム。これで女の子が脱いだら最高なんだけどなぁ……。

上海を知らない貴方へ

ゲームセンターへ足を運ぶ人の中で、上海を知らない人なんているのでしょうか。

でも、いるかもしれないので、この場でルールを説明しておきましょう。

ゲームは麻雀パイを使います。これで、136枚。

さらに上海独特の「四季パイ」「花パイ」を使い、これで8枚。

合計144枚を使ってゲームをします。

さてプレイについてです。これらの麻雀パイを適宜積み上げていきます。これで準備オーケー。

プレイヤーは、「段の端のパイが取れるということを前提としてペアを取って、山を崩していく」、というゲームなのです。

昨年の8月号(23号・46頁〜)で攻略してあるので、参考にしてね。

上海IIはこうなった

さて、上海IIである。

開発段階のものをプレイさせて頂いたので、発売時のものとは少し違うかもしれないので、御了承願いたい。

まずは、「カーソルの動きが変わった」。

前作では、パイの上をカーソルが動いていて、取れるパイをひそかに暗示していたのだが、IIは違う。

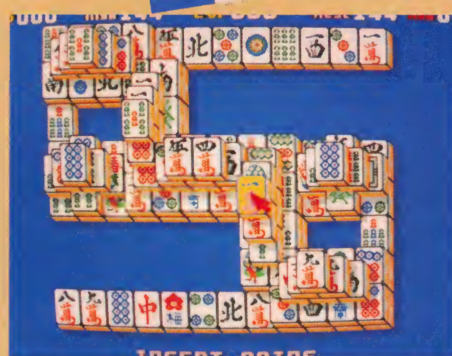
マイコン(死語)をやっている人ならわかるでしょう。ちょうどマウスの様に画面上を滑らかに走るのである。プレイした時はまだこなれていなかったが、発売では直されていると思われる。

そしてもう1つだ。

パイの積み方にバリエーションが加わった。

写真を見れば一目瞭然でしょう。これについては、何も言うことはない。写真を見て攻略法を自分で作り、発売に備えるのもよし。かなりの手応えがあったぞ。

次号か次々号で攻略をするから、楽しみにして欲しい。



(Round−4)ウムム、横が長い。まぁ、かなりのパイが見えているのが救いだ。よく見ると点対称ですな。



1面クリアのデモ。前作は2文字であった。今度は4字熟語。君の教養でついてこれるかな?おっと、5面は自分で見ようね。

彩色コンクール 第7回 受賞者発表

選者 野村流紋

さーて、長らく御無沙汰した『彩色コンクール』だが、今回は実に1年前に募集した葉書の発表だ。なかなかカラーページは空きがなくって、ついつい発表が遅れがちだが、次回の発表はなるべく早くするから許してね！（カラーページが増えたので、発表し易くなったのだ）

ちなみに2月号の葉書は、今から出しても間に合う可能性がある。まだ出していない人も、是非参加して欲しいぞ!! 昔の常連だった人も、最近ご無沙汰だけど、復活を望む。もちろん新人も大歓迎。

とにかく葉書が沢山来れば、このコーナーも活性化するのだ。応援よろしく!!

それにしても、もしかして1年前の絵を掲載されて、すっかりまいってしまう人もいるかも……。



銀賞

諏訪優一君（埼玉県）

評 足下のメカはサイドアームズ!? ちょっと印象が暗いけど、それにしても相変わらずの、レベルの高さだね。



銀賞

中村孔胎君（愛知県）

評 床の鏡面の表現は見事。しかしわずかに面白みに欠けるのが残念。あっ、これはもしかして『トロン』!?

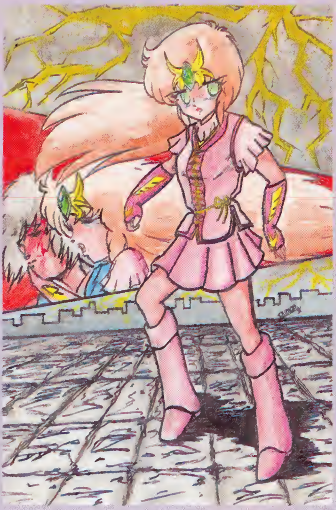
金賞

PN UPP君（北海道）

評 背景の細かい建物、どこまで見えるかな？ ポーズの使い方も上手い。他の葉書には見られない、独特の緊張感が面白い。











銅賞

PN ZERO君(熊本県)
評　何がどう、というのではなく、とりあえず他のものを圧倒する迫力があった。

銅賞

梅原賢悟君(埼玉県)
評　泣いているというのは珍しかったが、服の配色にもう少し工夫が欲しかった。

銅賞

PN GILさん(北海道)
評　うーん、なんとなく女の子らしい仕上がり。ブーツの羽が良い。しかしちょっと厚塗りしすぎかな。

銅賞

PN　左の字さん(東京都)
評　えーっと、なんとゆーか…。なんだか分かんないぞオ～?　ところで受験、どうだった?

入選



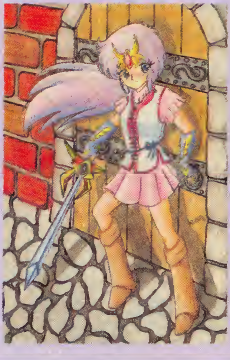
PN　ヤマト王子君(山口県)
評　よく見ると、眉毛がけっこう良い味を出している。拳法のノリもけっこう多かった。

入選



PN　松野りんごさん(京都府)
評　16連射一つ、は凄く古いネタになってしまった様な気がする。

入選



PN　RetOut☆君(栃木県)
評　煉瓦の背景を考えた人も、けっこう多かった。R.O.イシター風だそうです。

入選



今井　純君(広島県)
評　忍者ブームも一段落。ところで君は住所を書いていない。連絡するように。

佳作



PN　KYS君(神奈川県)
評　自分なりのアレンジをしているのが良い。背景の線はもっと細かい方が良かった。

佳作



笠松直哉君(北海道)
評　背景と人物の配色を変えないと、人物が背景に埋もれてしまうぞ。

佳作



徳永裕一君(長崎県)
評　ちょっと同色系ばかりなので、地味になってしまっている。

佳作



大木　珠樹君(富山県)
評　何かが違うと思ったら、ノースリーブになっている。あれ?　ビルに雷が…。

佳作



華澤大治君(東京都)
評　何か危険な精神状態で色をつけたのでしょうか…。

佳作



津川佳亮君(福岡県)
評　単純な背景だが、それなりに空間の広がりが出ているのが良い。

佳作



金原秀行君(静岡県)
評　彩色は綺麗だけど、絵としてはあまり面白くないな。

佳作



伊藤　淳君(東京都)
評　なるほど。こうやってみると、そういうポーズに見えなくもない。



2月21日 ON SALE

〈壮大な、スペースオペラの開幕〉

サンダークロス

color/30min./stereo Hi-Fi/¥3,800
VHS V38X9638 β X38X9638

〈伝説が再び血で染まる〉

悪魔城ドラキュラ

color/30min./stereo Hi-Fi/¥3,800
VHS V38X9639 β X38X9639

〈サンダークロス・悪魔城ドラキュラ・スーパーコントラがこの1本に〉

コナミ・ベストセレクション

color/80min./stereo Hi-Fi/¥9,800
VHS V98X9640 β X98X9640

'88ゲーメスト大賞受賞
グラディウスII



好評発売中
Color/25min.
Stereo Hi-Fi/¥3,500
VHS V35X8249
β X35X8249

■オープニング画面からエンディング画面まで、ノーカット完全収録。

■コナミ初期の懐かしいゲームも収録!! 今やもうゲームセンターで観ることが出来なくなった、ゲームの名場面を再現。

■お買上げ特典としてオリジナル完全攻略カセットブックをプレゼント!!（抽選で1,000名の方へ）

■発売 KONAMI コナミ工業株式会社 ■販売・お問い合せ 株式会社ポニー キャニオン販売 〒102 千代田区九段北3-3-5 TEL (03)221-3131



©TAITO

超ド級ゲームサウンドミュージック完成！ZUNTATA［タイトーサウンドチーム］第2弾！

★大作「サイバリオン」「チェイスH.Q.」オリジナル完全収録
★ZUNTATAのアレンジバージョン５曲収録
★新企画！ドラマ仕立てゲームサウンドバージョン「ZUNTATA SOUNDS MANIA」＃1、＃2、収録

SYVALION

―GSM TAITO 3―／ZUNTATA

収録曲：SYVALION ARRANGE VERSION／Intoroduction～Stand-bye!／Main Theme／Universe／ZUNTATA Sounds Mania ＃1～SYVALION～／Ja Fräw／Confusion／CHASE H.Q ORIGINAL VERSION／SYVALION ORIGINAL VERSION／ZUNTATA Sounds Mania ＃2～CHASE H.Q～

特典 ♥ZUNTATA曲目解説書、楽譜付♥CDはピクチャーCD♥予約特典 B2ポスター

CD：D28B0014 ¥2,800　CT：25P50014 ¥2,500

3/21 ON SALE

G.S.V. 発売スケジュール

アーケードゲームビデオの老舗サイトロンの新作情報だよ

3/21発売

●「大魔界村」
あの超ムズカシイと評判のゲームを完全収録
30分 カラー HiFiステレオ ¥3,800
VX 38×1843

●「カプコンゲームシンドローム」
「大魔界村」「ロストワールド」「ストライダー飛竜」3本を収録
90分 カラー HiFiステレオ ¥9,800
VX 98×1854

4/21発売

◆お待たせしました。タイトーの「究極タイガー」が遂にビデオになります。

●「究極タイガー」
カラー HiFiステレオ
究極のヘリコプターシューティングゲームの完全ビデオ化

●「タイトースーパーシーティング」
カラー HiFiステレオ
「飛翔鮫」「究極タイガー」「TATSUJIN」の3本を収録
（時間、価格は未定です）

プレゼント

商品内に入っているアンケートハガキに答えて下さった人の中から抽選で「タイトー特製チェイス・H.Q 海外バージョンミュージックテープ」を50名様に差し上げます。
詳しくは、商品をごらんください。

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
TEL.03-498-7273

PONY CANYON　SCITRON

PONY CANYON INC.　SCITRON & ART INC.



超人気ゲーム「ベラボーマン」登場!!
超絶倫人
ベラボーマン
Victor
JVC
3・8
発売
ビクター・ナムコシリーズ第6弾／
超人気ゲーム、ベラボーマンをメインに
演奏・TALK・歌(ゲームの声優)で綴る
豪華お楽しみアルバム／
namco
VIDEO GAME GRAFFITI
VOLUME.4
〈CD〉VDR-5282 ¥3,000 〈LP〉SJX-25050 〈CT〉VCH-1907 各¥2,500
MENU TALK.1/ベラボーマン(アレンジ・バージョン)/TALK.2/TALK.3/パックマニア/ファイナルラップ/クエスター/ドラゴンスピリット
豪華解説書
■ベラボーマン・4コマ・マンガ集
■ベラボーマン・テーマソングの楽譜
■爆田博士の特別図解
■ボツ画集
■ゲーム担当者の開発秘話等、ナムコのマル秘情報が満載。
© 1987, 1988 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.
好評発売中！ビクターナムコシリーズ
ビデオゲーム グラフィティ 〈CD〉VDR-1165 ¥3,200 〈LP〉SJX-30291 〈CT〉VCH-10334 各¥2,800
ナムコ ビデオゲーム グラフィティVOL.2 〈CD〉VDR-5222 ¥3,000 〈LP〉SJX-25047 〈CT〉VOH-1886 各¥2,500
ビデオゲーム グラフィティVOL.3 〈CD〉VDR-5278 ¥3,000 〈LP〉SJX-25049 〈CT〉VCH-1905 各¥2,500
ナムコット ゲーム ア・ラ・モード 〈CD〉VDR-1285 ¥3,200 〈LP〉SJX-30312 〈CT〉VCH-10365 各¥2,800
ナムコット ゲーム ア・ラ・モードII 〈CD〉VDR-5243 ¥3,000 〈LP〉SJX-25048 〈CT〉VCH-1893 各¥2,500

侵略者ギャクシーファイ

ターから地球を守るため

"飛鳥"よ時空を超えろ!!

時を超えた戦闘機"飛鳥"

飛鳥&飛鳥



何者かが画面を通過する。



画面両端から出てくる戦闘機は要注意。

ストーリー

1996年、突然ギャラクシーファイターの地球侵略が始まった。

ギャラクシーファイターは、現代のみならず過去にさかのぼり侵略を始めた。

主人公は、スーパー戦闘機"飛鳥"に乗り、時を超えてギャラクシーファイターを追撃するのであった。

操作方法

8方向レバー+2ボタンです。

ボタンは、ノーマルショットとボンバーボタンです。「究極タイガー」などの操作系と似たオーソドックスなものです。

もちろん2P同時プレイも可能です。

スクロールも、画面の左右が可動スクロールで、これも「究極タイガー」などのスクロールと同じパターンと考えて下さい。

ただし、このゲームの左右のスクロールの仕方は少しクセがあり、画面端に近付くと、ガタッと横にスクロールする感じなので、少し慣れが必要かもしれません。

また、空中物や敵弾もスクロールで、横に流れたりもするので注意。特に2P同時プレイだと、殺し合いにもなりかねないので要注意です。

画面両端に敵が集中している場所は、2Pでプレイする場合、片側に2人とも寄った方がいいかもしれません。

ゲーム進行

各ラウンドのボスを倒すと、ラウンドクリアです。

全ラウンドをクリア、または、プレイヤーのストックが全滅でゲームオーバーです。

もちろんコンティニューもあります。

ラウンド構成は以下の通りです。

1ラウンド……現代都市
2ラウンド……原始時代
3ラウンド……古代エジプト
4ラウンド……第二次大戦

パワーアップは以下の通りです。

S……ショット
B……ビーム
☆……ボンバー
L……レーザー
P……パワーアップ

ショット・レーザー・ビームの内、現在使用しているアイテムが1段階パワーアップします。(最高4段階)

また、ボンバーは最高5個まで持てます。

シューティングゲームとしては、かなりオーソドックスなものなので、とっつき易いと思います。

それでは健闘を祈る…。 (GOD)



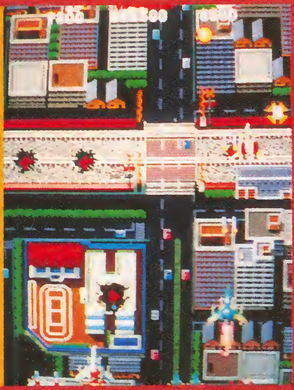
1面ボス・UFO。



1面は背景だけでも楽しめます。



球場が……。



学校が……。



2面ボス・巨大双頭竜。



マンモスは火を吹くゾッ!



2面は恐竜大紀行だ。



ボーナスステージ。



静華のVGM! 31

トクバこだ「サイバリオン」GSMタイトー3密着取材◆レコーディングノート大公開◆

タイトー「ズンタタ」全員集合!! 2週間にわたって収録された、サイトロンレーベル・GSMタイトー3。こうしてつくられた!!



"ズンタタ"のボス今村さん。



↑スタジオJIVE。ここでレコーディング。



サウンドエンジニアの土井さんと打合せ。

期待の「サイバリオン」GSMタイトー3が、3月21日にサイトロンから発売されることになりました。

今回の「サイバリオン」GSMタイトー3は、アレンジがなんと5曲! それに「ズンタタ・サウンズマニア」略してZ・S・Mと称したドラマバージョンを2本も収録。

というわけで、東京は世田谷にあるスタジオ・ジャイブで密着取材したレコーディングノートを、タイトー3発売を控えた今、皆さんに公開しましょう。

私、静華とターチ岡本でお届けします。

▼1月17日(火) PM1〜9時

内容「チェイスH・Q」Z・S・M#2

第1日目。初の試みであるチェイスH・Q・のドラマバージョンの録りから始まった。本物の外車の音なんかをFZ-1でサンプリングしてきて、それを音楽にのせて場面を想定させながらドラマ仕立てにしていく、といった具合。

構想は練ってあっても、やはり音だけで場面を想定させるのって難しい。プロデューサーは大野木宜幸さん。

▼1月18日(水) PM1〜夜12時

内容「チェイスH・Q」Z・S・M#2

昨日に引き続きチェイスのドラマだが、今日はなかなかテンポよくできた。10時頃には「ア〜、今日で完成するゾ〜」と先も見えてきて、終わったのが夜中の12時。出来は自分たちのイメージしてたものと一致して、大成功!って感じ。

▼1月19日(木) PM1〜AM1時

内容「サイバリオン」アレンジ・メインテーマ

今日からアレンジバージョンのレコーディング。出だしはなかなか順調で、50%ぐらい進んだってとこかな。

レコーディングの際にやることはどの曲もほぼ同じなんだけど、ここで手順の説明。

まずマルチトラックテープに…

①同調信号、ガイドリズム
②仮音色でベース、メロディ
③ドラムを入れておく。次に自動演奏パートを…。
④ストリングス系
⑤コーラス系
⑥ホーンセクションの順に入力、録音。

そして仮音色でおさえておいた⑦ベースを仕上げる。

今日は大体ここまでで終わり。あとはメロディ、ギター、本物のコーラスとホーンセクションを残すのみ。

▼1月20日(金) PM1〜AM2時

内容「サイバリオン」アレンジ・メインテーマ

いやぁ〜今日はかなり苦戦。予定より5時間も食い込んでしまった。それに予定してたオープニングの残りも明日にまわっちゃうし…。

タイトー"ズンタタ"のメンバーがサックス、トランペットを吹いてレコーディング。悪戦苦闘。

▼1月21日(土) PM1〜11時半

内容「サイバリオン」アレンジ・オープニング/メインテーマ

オープニングの録り。短い曲なので1日で完成予定。順調に進み、途中エンジニアの土井さんの提案で、キラキラ音色でコードを入れることになった。

残りの時間で、メインテーマの仕上げ、シーケンスフレーズ補足とコーラス系音色を入れた。あとは少女児童合唱団のコーラスとギターを残すのみ。

▼1月23日(月) PM1〜深夜

内容「サイバリオン」アレンジ・コンフュージョン/ユニバース

レコーディングの始まる前に、みんなでサンダーバードのCDを聞いていた。う〜んやっぱりサンダーバードはいいなァ。

エンジニアの土井さんがレコーディング途中で煮詰まった時にでもかけようと提案。以後、音色決めで煮詰まると「サンダーバードかあ?」の声が飛ぶようになった。

ハプニング発生! なんとレコーディング最中に、コンフュージョンの曲のシーケンスデータがとんでしまった! オペレーターが何回操作してもデータが出てこない。ああ困った。データがすっかり消滅してしまったのだ。

仕方ない。今回はユニバースに変更しようということになり、始めたはいいが、音色でモメにモメて…今日はいったい何だったんだろう。

それにしてもサンダーバードは泣かせるぜ。

▼1月25日(水) PM1〜深夜

内容「サイバリオン」ZSM#1「サイバリオン」アレンジ・ジャ・フロー

2〜3時間で終わると思っていたZ・S・M#1は、なんと6時間もかかってしまった。大ざっぱなイメージだけは前もってあって、台本はないんだけど、すんなりレコーディングできた方だと思う。

10時過ぎからジャ・フローに手をつけ始め、リズムセクションの録りは完了。



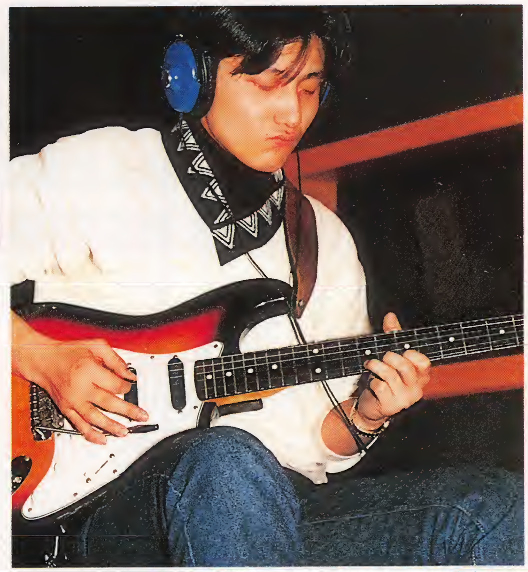
↑タイトー小倉さんが「この音、この音」。ギターの音をシンセでサンプリング。



↑うーん、なかなか調子でない。でも、最後はバッチシ。



↑ハード屋の弓谷さん、今回もレコーディングに参加。テンポがいい。



↑いつ弾いてもいいな、ギターは…うっとりと高木さん。



←シンセでサンプリングした音をチェック。「こっちの音の方がいいかな？」奥にいるのはオペの安部さん。

▼1月26日（木）　PM1〜11時半
内容「サイバリオン」アレンジ　メインテーマ／ジャ・フロー

まずはズンタタのメンバーが来たところでメインテーマのギター録り。ちょっと苦戦したけど2時間半で終了。その後、森の木合唱団の小学生の女の子5人がメインテーマの合唱パートを歌ってくれた。

▼1月27日（金）　PM1〜9時
内容「サイバリオン」アレンジ・ジャ・フロー

今日は音入れ完了の日。ジャ・フローのメロディと女性ボイス（タイトー総務の椎名さんの声をFZ－1でサンプリングしたもの）を録った。順調に進み、オペレーターの安倍さんが特に神経を使って取り組んでくれたので、包み込むようなきれいな音色ができて満足！

明日からはTD（トラックダウン）の作業に入り、レコーディングも大詰めを迎えた。

▼1月28日（土）　PM1〜11時
内容　TD（メインテーマ、オープニング）

TD＝トラックダウンという作業は一番重要。というのも、この良し悪しでもう取り返しのつかなくなる事だってあるんだから。

マルチトラックテープの各トラックに今まで録ってきたパートだけ周波数をあげるなどのエフェクス（効果）をかけてみたり、エンジニアの方と意見を出し合って、なかなか大変なんだ。特に、メインテーマなんか音数多くてもう死にそうだった。

▼1月30日（土）　PM1〜10時
内容　TD（コンピュージョン、ユニバース）

▼1月31日（火）　PM1〜9時
内容　TD（メインテーマ、ジャ・フロー）

TD最終日の今日、どーしてもメインテーマの一部分（ドラムの音）を直したかったのでエンジニアの土井さんに頼み、エコーがかぶせられた。普通、TDの後に音を直すなんて簡単な事ではないのに土井さんは神技のごとくそれをやってしまった。感動！

最後のジャ・フローのTD。一番思い入れの深かった曲なので特に神経を使ったな。順調に進み、すべてのTDは完了。あとは明日のマスタリングを残すのみ。

▼2月1日（水）　PM2〜6時半
内容　マスタリング

最後のレコーディング。マスタリングとは、CDやCTになる手前の原盤を作る作業のこと。曲のレベル調整やイコライザー補正、曲間の秒数などもすべてここで決まる。

オリジナルに関しては大野木さんに一任し、アレンジについていろいろ意見を話し合わせてもらった。

やっとすべて終了！

（小林静華）

●「サイバリオン」GSMタイトー3　CD2800円　CT2500円



↑「なかなか良くなってきたぞ」サウンドエンジニアの土井さん。完成間近かだ。



←2週間つき合って下さったスタジオJ－VEの倉橋さん。



↑私もそのうち…と思う小林です。



↑うまいよー、森の木合唱団。



↑明るくて可愛くて、うまいんだよ。ぜったい聞いてよ。

タイムマシン

ピンボールコーナー

うおーッ、私は今モーレツに感動している!!　苦節1年と数カ月、長い間待ったかいがあった。うっうっう、もう語る言葉はいらない。とにかく見て下さい。

C.C



①50年代アメリカ。ジュークBOX、オープンカー……そんなものが頭にうかぶ。そして若者の集まる所に常にピンボールの姿があった。

世紀の一大イベント?

ついに、ついにこのカラーページでピンボールをやれる日が来ました。

これもすべて熱心な読者のおかげです。まだまだ喜んでいたいのですが、せっかくのカラーなので有効に使いましょう。

さあ、今世紀最初で最後の色付きピンボールコーナー、じっくり見てやって下さい。

早くも登場第4弾

やはりカラーで紹介するのはこのマシンしかないでしょう。データイースト第4作、タイムマシン!!　これっきゃない。

トルピードアレイの時にもちょっと書きましたけど、とにかく良い出来のマシンなのです。

テーマはもちろんタイムマシンですが、メカメカなSFっぽいやつじゃなくて、オープンカーみたいな夢のあるやつなんですよ。そのタイムマシンに乗って、80年代から50年代までのアメリカをタイムトリップする訳なんです。

それぞれの時代に流行したものを次々に映し出して行く、まさにタイムマシンなピンボールです。

フィールド写真でフィーチャーだ!!

それでは、タイムマシンでタイムトリップするためのフィーチャーへといきますが、フィールド写真の番号を見ながら読んで下さい。

●トッププレーン（①）

フィールド右上のトッププレーンには次の様なフィーチャーがある。

①完成1回ごとにボーナス倍率を2倍、3倍、4倍、5倍とし、その次を完成させると1回だけエキストラボールがもらえる。

なお、ボーナス点はトップレーン、ランプレーン、ターゲット、アウトレーンなどで上がり、上限は25万5千点、5倍の時で127万5千点となっている。

②完成1回ごとに、レーン奥上部に表示されているトッププレーンバリューが獲得できる。2万5千点、5万点、10万点、5万点＋ボーナスホールド、5万点＋エキストラボール、ダブルスコアー(20秒)などがある。

ダブルスコアーはスターワープボーナスやジャックポットでは無効で倍にはならない。

これらはレーン完成時とボールスタート時にランダムに変わる。

③1回完成でスターワープボーナスのSTARWARPの大文字を1つ点灯させる。

④通過したレーンと同じ形のターゲット（△○□）を1つ点灯（当てた事になる）させる。

レーンのランプは右フリッパーで移動できる。

●エキストラボール

トッププレーン1、2以外にもあと2つ取れる。

①1ボールの間に2回マルチボールにするとアウトレーン⑧に点灯。

②最後のボールで、開始時のスコアが40万点未満ならばアウトレーンに点灯。

両方ともアウトレーンにボールを通した時に獲得。右フリッパーボタンで左右のアウトレーンにチェンジできる。

取る時は左アウトでレーザーキックを使うのが得策。

●レーザーキック

左アウトレーンのレーザーキック（ボールが落ちないようにしてくれる）は1回使うと消えてしまうが、タイムマシンの絵（LITE LASER KICK）が点灯している方のランプレーン（②か④）にボールを上げれば再び点灯する。

また、リターンレーン⑦を通してから対角のランプレーンに上げると、アインシュタインショット成功でエナジー



②バックグラスの絵。この車が過去へのタイムマシンだ!!（バック・トゥ・ザ・フューチャー!?）

ボーナスを獲得できる。このボーナスは初期値2万5千点で、ジェットバンパー⑤に当てる度に2千点ずつ加算され、上限は20万点になっている。

●ミニジャックポット

中央のランプレーン③に一定時間内に3回通すとミニジャックポットがもらえる点数は左の様になっている。

プレイ中のボール数	1回目	2回目	3回目
1	2万5千点	5万点	10万点
2	2万5千点	5万点	20万点
3	2万5千点	5万点	30万点

●スターワープボーナス

バックグラス（正面の絵）左下にあるSTARWARPの文字は、トップレーン完成、ランプレーンを通す（②③④どれでも）で1つ点灯する。Pまで文字を完成させると20秒間ボーナス獲得のチャンスが与えられるので、時間内に中央ランプレーン③に入れると100万点が獲得できる。

STARWARPの文字は多人数プレイの時も共通で、ゲームオーバー後もそのまま残る様になっている。下のRまで灯いていたら再びプレイすべし。

なお中央ランプレーンに入れたボールは、フィールドの下を通ってシューターレーンの上あたりから右リターンレーンに出て来る。

●マルチボール

1970ターゲット（⑥の赤い△）3つに当て完成させると、左右ランプレーン②、④入口の1970'Sが点滅する。同じ様に1960（黄色の○）、1950（青の□）も1960'S、1950'Sを点滅させる。

点滅ランプの数だけボールをロックできる。ロックは左右ランプレーンに上げればOK。

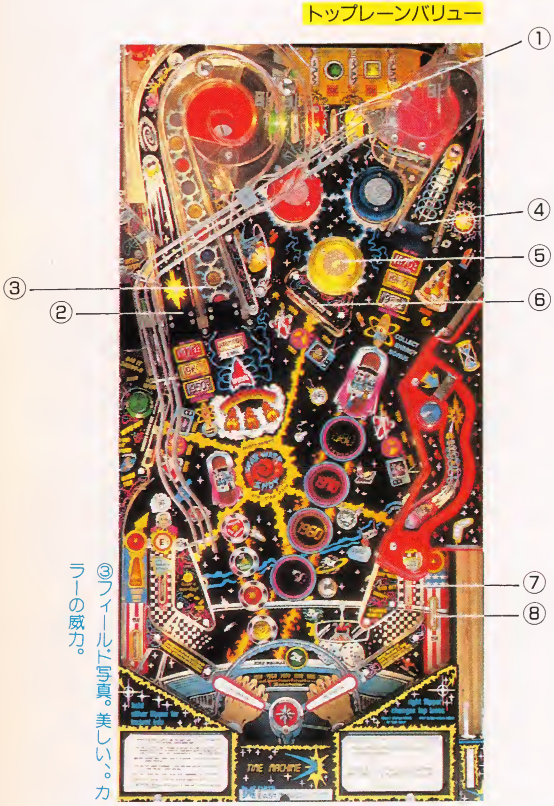
ターゲットは直接当てる他に、ランプレーンに上げても1つ灯き、トップレーンでも灯ける事ができる。これは次のジャックポットでも有効だが、スペシャルの時には無効である。



④スターワープのウズ巻きも美しい。



⑤中央ランプに入ったボールはここから出る。



③フィールド写真。美しい。カラーの威力。

また、同色のターゲットが2つ点灯している時にランプレーンにボールを上げた場合は、そのボールがロックされる。

ボールを3個ロックさせればマルチ開始となり、ワイヤーレーンから3つのボールが次々と出て来る。

マルチ中の主なフィーチャーはジャックポットやスペシャルの様なものがある。

●ジャックポット

マルチ中に中央ランプレーン③にボールを入れるとジャックポッドボーナス獲得となるが、点灯しているターゲットの数で変わる。最低（1つも灯いていない）で10万点、全部灯ければ100万点という様になっている。

●スペシャル

ジャックポット獲得で、まだマルチボールが続いている場合、ターゲット9個中5個にボールを当て（直接あてなきゃダメ）さらに中央ランプレーンに入れるとスペシャル獲得となる。このスペシャルは1ゲーム中1回しか取れないという事はない。

●その他

タイムマシンもトルピードアレイと同じくコンティニューがあり、ロックボールなどがそのまま次のプレイに引き継がれる。

ジェットバンパーの点数はボールロックランプの点灯で変わる。灯いていない時が500点、1つ点灯で1000点…。

ピンボールと共に過去への旅

とまあ以上の様なフィーチャーなのですが、スルドイ読者はすでに気付いているとおり、重要なものは中央のランプレーンが関係しているのです。

なんてったって一番見ばえのする所ですし、出口も意外な所ですからね。それをフィーチャーの中心にもってくる所なんかはさすがです。

音楽も数自体はトルピードより少ないのですが、80年代から60年代までそれぞれの時代の代表的なヒット曲（70年代ならサタデーナイト・フィーバー）っぽい曲でプレイを盛り上げてくれる上に、何と50年代にはチャイムの音が鳴るのです。しかもそのために、昔風のチャイムを取り付けてあるんですよ。こりゃ～感動もんですぜ。

さらに、スコア表示のディスプレイも昔風（ドラム式）な点の上がり方を苦労して見せてくれます。

音で、私が特に気に入ってしまったのはスターワープボーナスのやつで、20秒のカウントダウン中、トワイライトゾーン風（チャリラリチャリラリっていうやつね）の音が出て、いやが上にもあせらされるのがいい味出してます。

とにかくプレイしていると、本当にピンボールと共に過去へと旅に出ている様な気がして来て、何かジーンと来るものがあるのです。

昔からのピンボールファンの人も、新しいファンの人も、すべてのピンボールファンにやってもらいたいピンボール。

毎度ありがとうのプレゼント

さて、デコピンボール紹介に付きもの（になってしまった?）の「ミニマニュアル」プレゼントです。

タイムマシンのフィーチャーから用語説明、さらにはピンボール開発に関わった人のエッセイなども入っています。

このマニュアルを何と応募者全員（デコ太っ腹!!パチパチ）にプレゼントします。

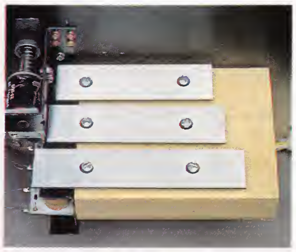
ほしい人はピンボールコーナータイムマシン係まで。



⑥ターゲットのアップ。赤、黄、青がわかるのもカラーならでは。



⑦ボールロック部のアップ。ロックしない時はトコロ天式にボールが出る。



⑧これが実物チャイム。美しい音色でプレイヤーをタイムトリップさせる。

アニメ沙羅曼蛇・3部作完結!!



オリジナルビデオアニメ・サラマンダサーガの完結編、「ゴーファーの野望」が遂に登場だ!!

言うまでもなく今回の舞台となるのはかのグラディウスIIの世界。グラディウス・沙羅曼蛇と続いてきた人類VSバクテリアンの戦い、そしてダーンとステファニー、わがまま王子ロードブリティッシュの三角関係（あやや?）はどのような結末をむかえるのか?

なんでも、今回ステファニーは親父に次いでバクテリアンに捕えられてしまい、脳を取り出されて最終兵器ゴーファーのサイバーブレインとされてしまうらしい。(うう……やだなぁ……)ダーンと王子はステファニーを、そして惑星グラディウスを救う事ができるのか!?

ご要望にお応えして、このアニメ沙羅曼蛇三部作もサービス部で取り扱ってしまうぞ。



■沙羅曼蛇
55分／12,800円（V−23）

■瞑想のパオラ
60分／12,800円（V−24）





■ゴーファーの野望
60分／12,800円（V−25）

コナミG（ゲーム）・S（シミュレーション）・V（ビデオ）・3本同時発売!



■サンダークロス
30分／3800円（V−20）

■悪魔城ドラキュラ
30分／3800円（V−21）

■コナミ・ベストセレクション
90分／9800円（V−22）

最近は欲しいなぁ…と思うゲームのビデオがすぐ出るようになってきて、ありがたい事だねえ。

今回のビデオも、ドラキュラなんかファンは本当に「待ってました!」という感じじゃないかな。ファミコンでハマった人も多いこのゲーム、アーケードではグラフィックも音楽もパワーアップの大迫力、きてるきてるエレキテルってなもんで平賀源内もびっくりだ。(わけわからん…)

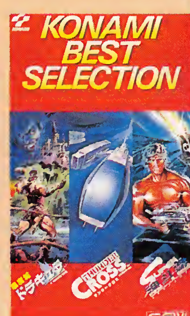
一方のサンダークロスはとっつきやすい難易度で今も人気があるけれど、これもはじめから終りまで完全収録の完璧版だ。かくいう私もよくやったもんだ…。(それでも1周できてない。)エンディングの後のオチが…楽し♡

もう一本は、サンダークロスとドラキュラに加えてスーパーコントラの3本を収録したコナミ・ベストセレクションだ。コナミ流のブキミ世界が楽しめてしまうぞ。

今回のビデオは、3本ともステレオHi-Fiでノーカット完全収録なのだけど、その他にオマケがついてるんだ。題して「あぁ涙の再会・おッ母さん! 私はこんなに大きくなりました!! 懐しのコナミOLDゲームヒストリー・ふりさけみればこころの名作バージョン」!!(コナミに怒られそうだな…) スクランブルからスーパーコブラ・アミダーにタイムパイロットと、鬼のように懐しいコナミ初期のゲーム画面が収録されているのだ。うーん、ゴージャスと言っても過言ではないでしょう。

サービス部でも取り扱っているぞ。

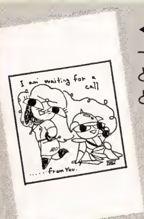




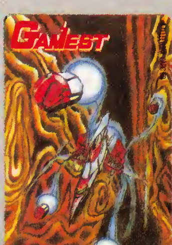


ベストセレクションに収録のスパコンだよ。

読者サービス部通信



◀これが特製ケースだ!他ではとても手に入るとは思えない。



兵庫県　浜田圭史君



大阪府　横山ひろこさん



福岡県　N原R太君

先月から発足したゲーメスト読者サービス部ですが、おかげ様で毎日山のよーな申し込みをいただき、襲いくる現金書留の嵐に目まいを覚えつつも皆さんのお役にたてるのなら、こんなに嬉しい事はない、という訳で担当者どうぞ。

「いやーっ本当にもーいくら処理してもまだこんーなに発送しなきゃなんないのかーっ(涙)という感じでもう私はホントにスキー行きましょうよハギワラさん」

オリジナルテレカセットも鬼のような人気で、はっきり言って、これは早いもの勝ちです。KENZOも岡本太郎もなんのその、雑君保父デザインの特製ケースつき。我慢は体によくないぞ。

■オリジナル
テレフォンカード
3枚1セット
特製ケースつき
3000円（T−1）
※テレカ希望と書いて「現金書留」でお申し込み下さい。

そんな訳で、新ラインアップも続々登場でますます充実の読者サービス部、これからも皆様のごひいきをどうかよろしくお願いします♡

ゲーメスト読者サービス部絶好調!!

「ゲームビデオがほしいのに入手方法がわからなーい！」「レンタル屋にも入っていないよー」という全国の皆さんの為に、この度ゲーメストでは各社の協力を得て読者サービス部を発足させました。これは、地方などでゲームのビデオが手に入りにくいという人のために、ゲーメストが通販ネットワークの窓口になるという事です。送料もサービスになるという事なので、今まで手を出しかねていた人もどんどん御利用下さい。

■アフターバーナー(V-1)
体感ゲームの中でも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー／YAM
●20分／3500円



■SEGAバイクスペシャル(V-2)
スーパーハングオン、エンデューローレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。超高速体験を楽しみたい人に！
●20分／3500円



■SEGAスーパーゲーム6(V-3)
アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。おすすめはSDIとエリシン！SOL君のオール㊇の神技と後半のブキミモンスターは死ぬ前に一度は見ておきたいものだ。
プレイヤー／SPREAM・SOL・REI
●60分／9800円



■沙羅曼蛇(V-4)
すばい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが撃ちかえしだ!!
●20分／3500円



■A-JAX(V-5)
コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲーム、はまった人も多いんじゃないかな。佐藤久美ちゃんが男まさりのプレイを見せてくれる。
●20分／3500円



■R-TYPE(V-6)
もはや名作といってもいい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ！15面の復活はまさに必見。おすすめです。
●20分／3500円



■STREET FIGHTER(V-7)
ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。単なる攻略でなく、見て楽しいものをというコンセプトで、相うちヒジうち大道芸がたくさん。
●20分／3500円



■魔界村(V-8)
これは懐しい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせる事がない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3500円



■グラディウスII～GOFERの野望(V-9)
88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録した1本。
●25分／3500円



■コナミシューティング・ベスト(V-10)
かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。プレイも見事なもので、攻略には最適でしょう。
●60分／9800円



■ニンジャウォリアーズ(V-11)
世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦える。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だ味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3500円



■レインボーアイランド(V-12)
女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダイアス面やバブルボブル面まで収録。すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。
●20分／3500円



■ギャラクシーフォース(V-13)
最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説、敵キャラクター紹介と実にお買い得なビデオで、おすすめ。音もドルビーサウンドなのだ。
●30分／3800円



■SEGA体感SPECIAL(V-14)
ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる！
●60分／9800円



■源平討魔伝(V-15)
これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3800円



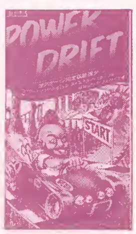
■ツインビー(V-16)
ノリのいいBGMときれいなグラフィックが楽しい2人用シューティングゲーム。環境ビデオにいいかもね。バリアー&分身他、各種大道芸入り。
●20分／3500円



■コントラ(V-17)
コナミの戦闘シリーズの第1弾として出たのがこれだ。ジャングルからシベリア、エイリアン地帯へと死闘がくりひろげられる。音楽も展開にあっていていいんだぞ。
●20分／3500円



■パワードリフト(V-18)
ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム、早くもビデオ化だ。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3800円



■パワードリフト&メガドライブ(V-19)
●60分／7800円



申込方法
※価格は送料込みです。
※ビデオはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

----------- キリトリ線 -----------

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□	
住所	
氏名	様 TEL

申し込みの品名を○で囲んで下さい。		
テレカ	T-1	
ビデオ	VHS	V-□
	β	V-□
バインダー	B-□(冊数を記入して下さい)	
品名を記入して下さい		

1年分12冊らくらく入るゲーメストバインダー
●あのKENも超戦士もおさるも愛用しているというゲーメストバインダー、こいつもサービス係で手に入ってしまうのだった。定価は1冊650円で、送料は1冊350円、2～4冊700円、5冊以上は850円となります。

メーカーよ、プレイヤーの熱い思いを受けとめてくれ

2席

思い出、そして未来への期待

大阪府　多根清史（20歳・学生）

私は、ゲームが上手い方ではない。単なる練習不足か、それとも本当に才能がないのか知らないが、とにかく下手である。クリアしたゲームと言えば、五指でも余る程だ。もう10年もゲームをやっているのに。そう、私が他人に言えることといえば、10年間飽きもせず、ずっとTVゲームにつきあってきたことぐらいだ。10年。今まで20年生きてきた私には半生である。ゲーマーとしての進歩から見ると、余り実りがないようであるし、他人にも「まだTVゲームなんかやってるの」と、あきれられる事もある。でも、いいじゃないか。ゲームが好きなんだから。

あのすばらしい「原体験」

思えば小学5年の夏休み、とあるデパートの屋上でインベーダーと出会ったことが、全ての始まりだった。確か、あの時はインベーダーブームがようやくおさまりかけていた頃で、台が結構空き始めていた。私は根っからのひねくれ者というか、ブームには絶対乗らない主義（というほど立派ではないが）で、その時もブームのインベーダーを「なんだあんなもの」と、蔑視すらしていた。一度もやりもせずに。そう、あの時、一度やってしまったのがいけない。あのシュールとも言えるドット絵のキャラ、インベーダーという「いかにも」のSF的設定、腹に響くあのサウンド。私は一ぺんに、惚れこんでしまった。今でも余りギンギンのグラフィックが今ひとつ好きになれないのは、あの時の「原体験」のせいだろうか。

それ以来私はハマった。とは言っても1Play100円、小学生の小遣いでは数回もやると底をついてしまう。当然週に1、2回というペースであったが、そんなもので上手くなるわけもない。でも、その週に1回が、なんと素晴らしく思えた事か！わくわくしながら100円を握りしめてゲーセンに行った時の事は今でも忘れない。

その頃にも、今のハイスコアラー、マニアのはしりがいた。彼らは、出すスコアもとにかくすごかったが、今でいう必勝法のようなものを色々と開発し、その多くは口コミで世間に広められた。そこらへんの事は私もよく知らないが、「名古屋撃ち」にはお世話になった記憶がある。今のようにゲーム雑誌などひとつもない時代であったから、情報は全て口コミ。それ故にハイスコアラーの実体など全く知るべくもなく、私にとってはとにかく憧れの対象であった。今思うと、そんな人でも、かなりの金をつぎこんだことは間違いなく、少なくとも私の考えていた「神」のような存在ではなかったようだ。現在でもその事情に変わりはなかろう。

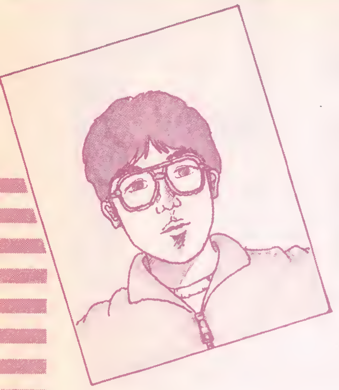
その後、ブームが過ぎてからも、私はゲームを続けた。その頃には1ゲーム50円の所がかなり出来ていたので、以前より足しげくゲーセンに通ったが、腕は相も変わらず。でも楽しかったし、思い出に残るゲームとも数々出会った。ギャラクシーウォーズ、平安京エイリアン、バルーンボンバー、ギャラクシアン、サスケVSコマンダ…等々、今もとりとめもなくその名前が記憶の端々に残っている。

あの頃のゲームはよかった。などというと何を年寄りくさい、と言われるかもしれない。しかし、大事な事を忘れてやしませんか。あの時代は、ゲーム界が、インベーダーに変わる新しいものを模索していたのである。故にハズレも多かったが、中には新しい発想に驚かされるものも多々あった。何より、とっつきやすかった。初めてのゲームにコインを入れるのは、かなりの冒険である。他人はともかく、私は、余程面白そうなものでないと絶対やらない。散々迷ったあげく、コインを入れて1分後、殆ど訳もわからず死んでしまったら、プレイヤーはどんな気持ちになるか、メーカーさんも想像がつくことでしょう。どんないいゲームでも、初心者が5分以上楽しめないゲームは駄作だ、と私は思っている。

ゼビウスの功罪

そして、第2次ゲームフィーバーとも言われるゼビウスの登場。この頃になってようやく、ベーシックマガジン等がTVゲームの記事を扱うようになり、マップも誌上公開されるようになった。あのゲームからであろう、ゲームに持続力だけでなく記憶力も要求されるようになったのは。はっきり言って、私はあのゲームに関してはどうしようもなく下手クソで、2つ目のアンドアにたどり着くのが精一杯。それも精も魂もつき果てた状態である。それでもなんとかクリアしたくて、友達の持っていた「1万点への解法」を借りて、ソルの位置を手持ちのマップに書き込んだ覚えがある。でも、点数のほうは足踏み状態。とにかく、地上物と空中物への攻撃武器が違うという、至極合理的でなおかつ斬新なスタイルは、素晴らしいものであり、とても16色で書いたとは思えない美しいグラフィックも印象的であった。

しかし思えば、あのゲームから、



同時に方向づけられたものと思う。8方向レバー2ボタンでさえ難しいのに、やがてそれが当たり前となり、今では3ボタン以上のゲームもよくみかける。確かにそれによって、ゲームの中で「色々な事」が出来るようになり、ゼビウスタイプのシューティングでも数々素晴らしいものが生まれたが、シューティングゲームが本来持つ単純さ、爽快さが失われてきたのではなかろうか。

話を元に戻そう。このゲームの優れた点は数々あったが、私が特に気にいったのは、その裏設定である、小説「ファードラウト」の存在であった。かつて、これ程迄に必然性のあるゲームがあっただろうか?その本格的SF的ストーリー性は、まさしくゼビウスというゲームを、「生きた」存在にしてくれたのである。ストーリー性のあるゲームはごまんとあるが、その殆どがストーリーにこだわる余り、ゲーム性を台無しにしている。あくまでストーリーは、ゲームあっての存在のはず。その点、このゲームは、ストーリーを見事に消化していたと思う。

このゲームの難点は、ゲーム自体にはなく、それが及ぼした影響力にあった。前述した操作性の難化や、ストーリーにあわせて損なわれるゲーム性、それに一時流行りまくった無意味な隠れキャラ。ゲームを作る側も、もう少し主体性を持ってもらいたいものだ。

愛すべき友として

そして、現在。昔より多少は上手くなったが、上級プレイヤーの質と数が絶対的に向上しているので、相対的には、やはりヘタである。しかし、下手は下手なりに、今までの経験を通じて、3つのポリシーを持っている。ひとつは、コンティニューを含めて、同じ台で2度続けてプレイしないこと。ひとつは、難易度が厳し過ぎるゲームは2度とやらないこと。最後のひとつは、ひとつのゲームだけにこだわらず、どんなゲームでも一度はプレイしてみること、である。

自分が面白い、コンティニューしたいと思うほどのゲームは、割と人気があるものだ。よく、コインをうず高く積んで、人が後ろで何人も待っているのを尻目に、ひたすらコンティニューをしたり、4~5人で1つの台をとりかこみ、自分達だけでローテーションを組んで、近付くことすらできないようにしている高校生達を見かけるが、あれはやめてもらいたい。そんな事をするのは、ゲームをやる資格以前に、人間としても失格である。ゲームセンターは多くの人が集まる所だからこそ、基本的なマナーを守り、気配りをせねばならないはずだ。そうすれば、ステロタイプな大人の考え方も、いずれは変わってくるだろう。

難易度が高過ぎて、初心者が5分以上続けていられないゲームは結局、早く廃れるものだ。元が良いゲームでも、「プレイ時間が長い」等の、現場の店員の苦情から、「改悪」バージョンを出したメーカーもある。しかし、肝心な事を忘れてはいないか。お客は我々プレイヤーであって、店員ではないことを。目先の利益につられることなく、良心的なゲームを出せば、プレイヤーはついてくる。

それに、折角コンセプトの素晴らしいゲームを出しても、余りに難しいと初心者に見向きもされない。こんな悲しい事が他にありますか。世の中、マニアよりも初心者や、下手なゲーマーのほうが圧倒的に多い。いくら難易度を上げても、それは大多数の人をゲーム離れさせることはあっても、マニアはかえって喜ぶし、長時間プレイは全然解消されませんよ。

最後のポリシーは、できるだけ多くのゲームと出会いたいが為である。この10年を振り返ってみても、名作でありながら、自らの偏見から出会えなかったゲームは多々ある。あんな悔しい思いは、2度としたくないのである。素晴らしいゲームと出会い、それにハマった事のある人は幸せである。そのゲームは一生、その人の心の中で生き続けるだろう。そんな素晴らしき出会いを、より多くの人に体験してもらいたい。ゲームをうさ晴らしの対象としてではなく、楽しみ、つき合い、愛すべき友として欲しいのである。でも、肝心の作り手に、我々プレイヤーに対する思いやりの心がカケラもなく、ただただペイが手っとり早くかせげるものをつくればいいと思っているなら、こんな悲しい事はないだろう。

メーカーよ、ゲーマーの熱い思いを受けとり、初心者をも思いやり、マニアにも納得のいく素晴らしいゲームを作ってくれ…私はそう願わざるをえない。

ニューゲーム ピチピチ 情報!!

ターボアウトラン

©セガ

なんといってもターボチャージャボタンを押すとドワーッと加速だ

「アウトラン」の後継機種『ターボアウトラン』登場

1986年9月に発売され世界的に大ヒットしたドライブゲーム「アウトラン」をバージョンアップさせ、スピードを誇るスポーツカーの性能を忠実に再現した「ターボアウトラン」が登場。



これが筐体です。コンパクトだね。



ターボチャージャーボタン付きギアBOX。



ぜんじさん、やるやる！

セガ本社で発表会が開かれた。発売は2月20日なので、みなさんの前に現われているころでしょう。もう見ましたか。

こんなゲームなのだ!

ターボアウトランは、アメリカを舞台に東海岸から西海岸へとプレイヤーカーの持てる力全てを発揮して、誰よりも速く走り抜けるカーレースゲーム。

スタートからゴールまでは全16ステージ構成で、その間は4区間、更に区間内はそれぞれ4ステージに分かれている。

プレーヤーはまず自車をマニュアル（ロー、ハイ）カーにするか、オートマチックカーに選択する。そして各ステージを、制限時間内にクリアしつつ次ステージへ進む。

4ステージクリアごとにチューンナップアイテム（大容量ターボチャージャー、ハイグリップタイヤ、800馬力エンジン）のうちから1つ選び、次に進む。（すなわち、12ステージで全部そろうわけ。）

途中パトカーが出てきたり、乗せている女の子が競争車に乗りかえてしまったりとか、仲々凝ってます。

ドライブゲームにアクションの要素が大きく加わって、楽しく遊べますよ。

そう、コンティニューもついてました。（ずる）

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

年号が変わったら、おもしろいネタが急増。ちょっぴりうれしい私であった。これで次号もネタ切れなし。ほくほく……。

構成：山河悠理

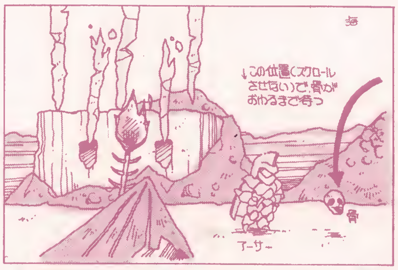
びっくらめーしょん 135
大魔界村 ●(得)技

図の所でレッドアリーマーキングの投げてくるしゃれ・こ・う・べを48個飛んでくるまで待つと、しゃれこうべが飛んでこなくなるので、そのまま先に進むと火柱が出なくなる。また、グリーンモンスターも弾を出さなくなる。

（埼玉県・塚原賢治君）

(解)その他、ケルベロスと対戦中、上から火が降ってくるとか、ボスの手前でうろうろしていると右側から骨が飛んできたりと、アレンジバージョンはいろいろあり。死ぬと効果はこなくなるよ。

有効かつおもしろい技なので、特別にテレカ当たり。



風車に当たらない位置でよい。タイム切れに注意。

びっくらめーしょん 136
ロボコップ ●点数稼ぎ

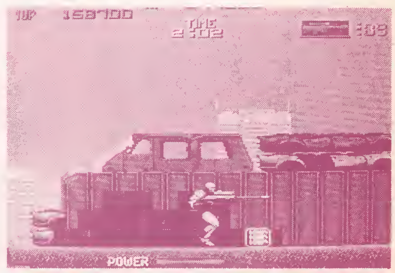
コブラ砲で画面に現われる直前の障害物（ドラム缶・木箱）を撃つと、点数が1秒につき9000点入る。

ただし、アイテムの入った木箱を撃っても点は入らないし、画面の外で撃った障害物を画面内に出すと点数の加算は止まる。

（原案…神奈川県・黒岩英樹君、アレンジ…編集部）

(解)黒岩君の葉書をもとにして完璧にしました。3面の人質の所がやりやすいが、ほかにもあるので探してみよう。

こちらにも何か粗品を送りましょう。今月は豊作だ。



3面のゴンドラを上がって少し進んだ所。

びっくらめーしょん 137
大魔界村 ●隠しメッセージ

ラウンドクリア時（鍵を取る時）に、レバーの上と攻撃ボタンを押していると、画面の真中下よりに〝NICE CATCH〟と表示される。

（千葉県・深山岳史君）

(解)2面だけはできない（表示されない）そうです。

びっくらめーしょん 138
ギャラガ'88 ●せこ稼ぎ

チャレンジング・ステージのシークレットボーナス（動かないだけでボーナスがもらえる）で、曲の始まる前の数秒なら動いても弾を撃ってもよい（曲がはじまってからはダメ）。

ディメンジョン4の18面は、ボスを1匹殺せるので、シークレットボーナス＋2000点＋ボスの400点＋ヒットした数100点が入る。

（熊本県・おたっきい君）

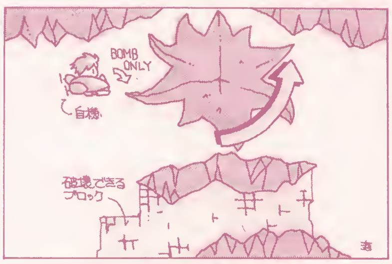
(解)残っているお店は少ないかもしれないね。しかし、せこい。

びっくらめーしょん 139
オーダイン ●クリスタル稼ぎ

5面の所でボムだけで回すと、うまくいけばクリスタルが大量にでる。

（兵庫県・楠瀬明男君）

(解)2個目の風車はストックボンバーの方が簡単にできるよ。



ボムのみ使用可。慣れが必要。

びっくらめーしょん 140
パワードリフト ●(?)技

ドライバーを選ぶ時、カーソルが一番右から消える時に選ぶと、だれも乗っていない車がシャッターに走っていき、その後は面ごとにドライバーがランダムに変わる。

（大分県・9年前からMZ君を初め多数の皆様）

(解)失敗してMARKを選んでしまった時の悔しさは…。やはりエミリーに限るか!?

びっくらめーしょん 141
功里金団 ●(得)技!!



（秋田県・ESFORCEにんたんぴん君）

(解)ダッシュの方法は、単にレバーを2回入れるだけでいいんだよね。（1回目はどの方向でもよい。）

新開発

色あざやか 画面が美しく 連射機能が付いている



SVG−8000EX ¥34,800

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である
- ●カラー調整がかんたんにできる
- ●連射のスピードが調整できる
- ●連射はすべてのボタン(6個)で、できる
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです
- ●配線はSAM規格
- ●RGB21ピン対応

代理店募集!!
●SVG8000EXの販売代理店を募集します。お電話して下さい。

中古基板もあつかってます。ご希望の方には詳しい資料を送りますので、60円切手3枚同封の上、お申し込み下さい。

●SVG−8000EXは、ソフトランド秀和でもとりあつかってます。

私たちが待ってます。



ゲーム基板販売
SOFTLAND ソフトランド 秀和
大阪市浪速区日本橋5-12-9 でんき会館3F
☎ 06-649-7177
FAX 06-649-7222



お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

Shin企画
〒663 兵庫県西宮市段上町8−3−19
TEL−0798-53-5726

ニューゲーム入荷迅速!! ヒットゲームずらり…だから好き!!

ミッキー

高な東京都心ドまん中、
なんと1ゲーム **オール50円!!**









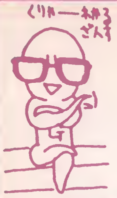


すねえー。自転車にのりたい、
りたい、校則忘れたい、自由
…、そんな人まとめて集合!!
けます。

ッキー、近場の人もそうで
えずプレーイ、だ。

区神田神保町1—16
3)4852

アルバイト急募!!
●時間AM10:00〜PM11:00
●時給650円以上
●年齢18〜25歳
●交通費支給
●ユニホーム(ジャンバー)支給
●仕事内容ホール係、軽作業(早番遅番あり。相談に応じます)

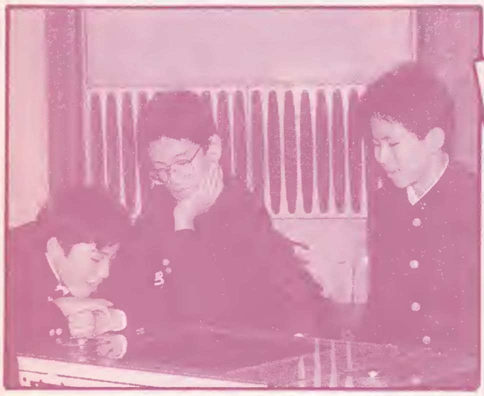


ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー

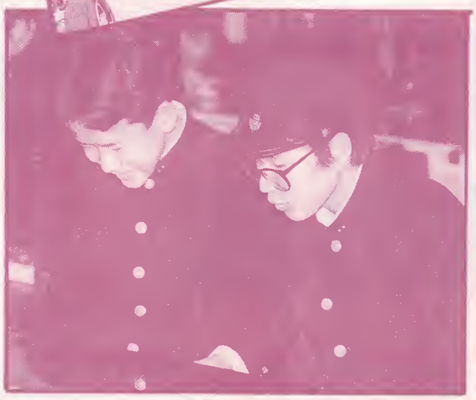
地価ベラボー





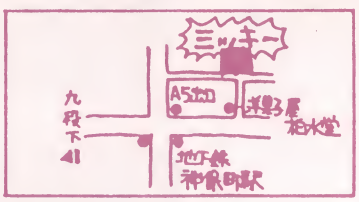






●大型ゲームも全部50円の店！





これがヒットゲームだ
●ストライダー飛竜が入ったぞ！ ヒットゲームもゾクゾク入荷。テトリス、大魔界村、イメージファイト、ロボコップ、チェイスH・Q…、なんでも揃ってま——す。

春ですねえー、ムズムズしま
バイクにのりたい、電車にの
になりたい、ゲームやりたい
ミッキーがど〜んと引き受

ゲームコーナー
ミッキー

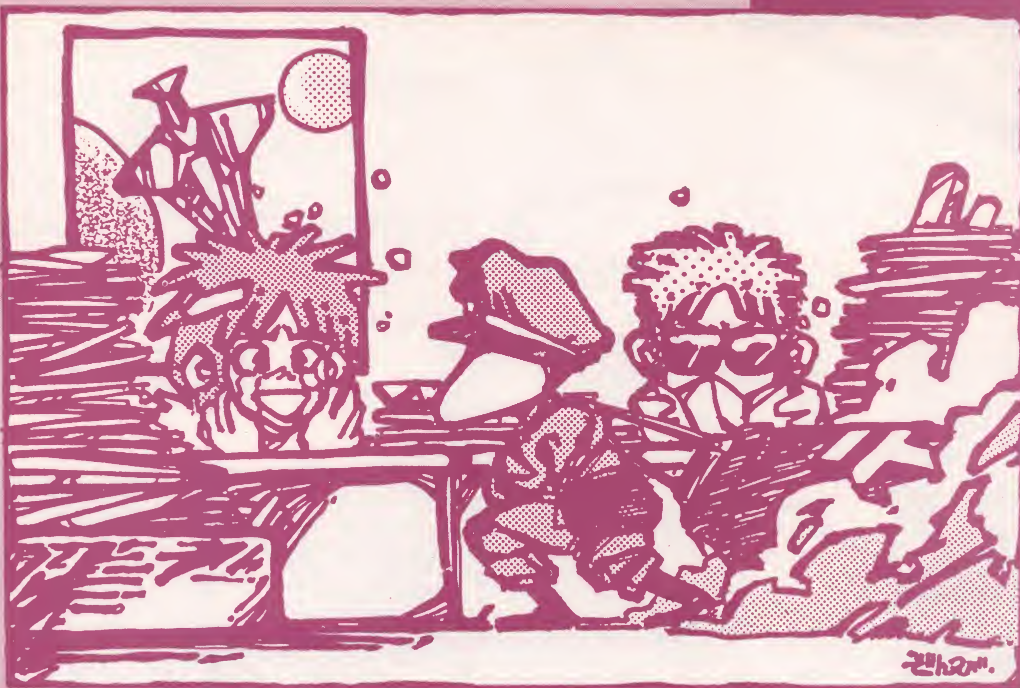
とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田

☎03(29

ACグラディウスIIIアイディア公募
中間報告

GIIIプロジェクト
リーダーK



グラIIIプロジェクトは感激の嵐



大量の応募作品。でもこれも全応募作品の一部です。

「募集したのはいいけれど、一通も来なかったらどうしよう」という我々の不安を実証するかのように、公募開始時は手ごたえのない日々が続いた。「どうしてしまったのか！」「骨のある奴はいねえのか！」業を煮やした若いスタッフの声が響く。会社内は年末で超忙しいと言うのに、我々GIIIプロジェクトのスタッフルームは閑散としているのだ。「ゲーメスト」の読者なんか頼らないで、我々だけでやりやしょう」やり場のない無力感が、スタッフにそんな言葉をつぶやかせる。

「いやまて、今はみんな年末で忙しい。テストだってあるかも知れない。もう少し待ってみよう、もう少し……」そう言ってはみても、私にも確信はない。

年が明けて、チラホラとアイディアが届き始めた。「これなんか、スルドイんじゃない？」「こりゃつかえそうでっせ」いじけていたスタッフも、徐々に元気を取り戻していく。人間とはげんきんなものである。

そして、締め切り2週間前には、毎日毎日分厚い封書が山のように送られて来るようになっていた。暗く沈んでいたあのころのスタッフルームが、今ウソのように活気づいている。山のようなアイディアを前にして、スタッフの開発者魂が息を吹き返す。「忙しーよー、でもうれしーよー」と泣きながら企画書を読むヤツ、「スゲー、スゲー」と感激しながら仕事をするヤツ、スタッフルームはまさに七転八倒、七転八起きの忙しさ。「ギャー！」女性スタッフが叫ぶ方を見れば、郵便屋さんが今日3回目の大袋を届けたところだった。

「この、締め切りギリギリ攻撃は……まさに我々開発者とまったく一緒じゃないか！」

と、いうわけでたくさんの素晴らしいアイディアがいま、私たちの部屋に山積みになっています。本当にたくさんのご応募、ありがとうございました。

これからじっくり、内容を検討させていただき、みなさんのご期待に応えられる「グラディウスIII」を作り上げていこうと、スタッフ一同固く心に誓っています。

ほんとうにありがとう！



たくさんのご応募ありがとうございました。

新連載

水谷潤のゲームデザイナー入門 2

ゲームの本質は？アイデア・ゲーム性…



ゲームに対する考え方や思想といったものが、ゲームを構築する上でその基盤となり、実に重要であるという事を先月号で述べました。今月からは私自身の（個人的な）ゲームに対する物の見方や考え方を提示します。皆さんに今一度ゲームの在り方について見つめ直していただけたら…と考えたからです。ゲームデザイナー志望者もそうでない人も（ゲーム好きな人は）是非、御一読を!!

グラフィックサウンドを取り去って何が残るか…を考えてみる

最近のビデオゲームの傾向ですが、グラフィックやサウンド等の演出が実に細やか、かつ美しくなって来ています。この現象は時代の流れとしては当然の事であり、今後も進歩する事でしょう。

しかし、ハードウエアが今よりずっと簡素であった一昔前には、そうした演出に凝れない分、「アイデア」その物が勝負の鍵だったのです！　現在では、アイデアが無くてもグラフィック等の演出だけでまるで異なる作品であるかの様に見せられるいい時代になりました。

しかし、ちょっとゲームを知ってる人なら、すぐにこのトリックに気付くはずです。

「あ〜、これは本質的に、あのゲームのパクリだヨ…！」という風に!!　プレイヤーの目はふし穴ではないのです!!　これからゲームデザイナーになろうという人達には、この様な安易な発想は断じてして欲しくありません。そんなプライドのかけらすらもない、いわゆる「物真ね人間」をデザイナーと呼べるかどうか…これはもう私が言うまでもなく、皆さん自身がおわかりの事と思います。

そもそも、デザインというのは企画であり、発想です。新しい遊びの在り方を提言し、実現させるのがゲームデザイナーの本来の仕事なのです。既存のゲームシステムの物真ねをする事程、クリエーターとして恥ずかしい事は無い！と思って下さい。(自ら作ったゲームやゲームシステムにいつまでもぶら下がっている事自体も、作り手の立場からすれば反省すべき事です。)

プライドを持つと共に、「常に新しい、自分にしか出来ない独自の発想」を具体化する意気込みが必要となってきましょう。出来る出来ないは二の次です。

まず、「自分はそういう物真ね人間とは違う!!」というプライドを持つべきです。次にその為には努力をおしまぬ事です。

さて、私はここで一般プレイヤーに声を大にして叫びたい！

「もう、これ以上グラフィックやサウンド等の演出にだまされるな！ゲームの本質を今こそ見つめ直すべきだ!!」

演出も確かに大切です。その事自体は私自身も痛い程よくわかっているつもりです。しかし、〃あえてその仮面をはがし、冷静にゲームそのものを見てみる〃のです。そこに何が一体残ったか…。残った物こそ、ゲームの本質、『核』の部分なのです！

(注)グラフィックやサウンドを決して軽視している訳ではありません。それらも非常に重要ですが、ゲームはアイデアがあって始めて、ゲームたりうるという事を言いたかった訳です。

ゲームを本質部分で語ろう！

ビデオゲームの本質とは、アイデアであり、ゲーム性（遊びの質や内容の性格）であると言えましょう。又、演出はあくまで表面的なものであり、その本質部分とは異なるものと考えて下さい。

さて、核となるアイデアやゲーム性がしっかりしていれば、この様な演出も又、十分生きてくると思われます。しかし、基本部分がしっかりしていないゲームではどうでしょう。いくら演出に凝ってみても、根本的には、面白くは成り得ないのです。

ゲームセンターでこんな経験をした事はありませんか？

「絵は凄いんだけど、なんか今ひとつ」とか「絵は大した事ないんだけど、意外に面白いなァ!!」…とか。

もう皆さんも、この例で薄々気付かれた事かと思いますが、ゲームを面白くする根幹は、その「ゲーム性」と「アイデア性」にあるという事です。

「なぁんだ、当たり前の事じゃないか！」と笑うのはちょっと待って下さい。意外や意外、グラフィック等々の演出だけでコロッとだまされ、ゲームを判断してしまっ

たり、人がいいというのだから絶対に「いいゲームに違いない」と思ったりする人の多い事、多い事！（胸に手を当てて考えてみて下さい。きっとあなたにもそんな事があったはずです。）

私はもう、見た目だけでゲームを判断する時代は終わったと思います。いずれ、画像等は現実と見まがう程のリアリティーをもつ物となるでしょう。しかし、そうなった時、「やってる事は昔と変わりないじゃないか!!」では、あまりにも悲し過ぎます。

先日、某社上司の暴言を友人から聞かされました。

「10年先!? その頃には今のゲームを知らない世代がプレイヤー層をしめてるさ！ だからあえて変える必要もない！ あとは目さき（外見）さえ変えてやりゃあ…プレイヤーなんて与えられたものをやるだけさ!!」

こういった、おおよそ新しい物を生み出す仕事にたずさわる者とはいいがたい悲しむべき発言をするデザイナーや上司が事実、一部のメーカーにも存在するらしいのです。

もし、あなたの入社したメーカーがこの様な考え方を持つ様であるなら、はっきりいって将来は暗いので、身の振り方を考え、見切りをつけた方がいいかもしれません。

今の一部のメーカーがこんな態度なのですから、これからデザイナーになろうという人は、将来のゲーム像をよっぽど真剣に見つめ、彼等よりも数段上の理想を持って、この業界に挑まねばなりません。

又、そうした真の戦士達に潤いすら与えない経営者の将来も先が知れたものです。

とにもかくにも、これ以上物真ねを是認しては、メーカーの為にも良くないのです。我々が演出等に惑わされ、それを良しとするならば、メーカーもインカム等で味をしめ、今以上にオリジナリティーに欠ける作品を乱造することでしょう。これは脅しでもなんでもなく、我々がはっきりと今すぐ態度を変えない限りこれからも続くことなのです。

これからは、受け手側も人の意見にふり回される事なく、本質をしっかり見抜いた上でゲームを判断・評価して下さい。それだけ作り手側は手を抜けなくなる…という事です。

そういう土壌が生まれてくれば、この業界は益々面白くなるし、そうならなければ先々暗いともいえます。これは作り手1人ひとりの責任なのです。受け手1人ひとり、あなた自身の責任でもあります。

物真ねゲームを認める事はゲームの発展を阻害する事に他なりません！ プレイヤーも作り手になろうという人も、ゲームを本質部分で今こそ語り合おうじゃありませんか！

ゲームは行きつくところアイデアである

私はゲームは本質的に「アイデア」であると思っています。面白いゲームは絵の質等にかかわらず、ゲーム性がいずれも高いものですが、これはいわば必要絶対条件であり、高くて当たり前！のものだと思っています。

さて、ゲーム性がいくら高くても、アイデアに欠けるゲームばかりではゲームの発展はあり得ません。物真ねゲームがその代表的な例です。

昔と違い、今や誰にでも、ある意味でゲームの作れる時代となりました！ ゲーム性を高める基本的テクニックと演出の仕方を学べば、そこそこの物真ねゲームが出来てしまうからです。こんな事なら、「隣のおばさん達」にでもゲームが作れてしまうかもしれないのです。「隣のおばちゃん連中と一緒にしないでくれ!!」と思ったかもしれませんね？ では、一体どこで彼等と差を付けようというのでしょうか!?

「アイデア」…これこそ、あなたに残された唯一、最後の〝武器〟なのです。

――超近未来、ここは凸凹社の開発室です。

「ゴシュジンサマ、コンドハナンノゲームノパクリデイキヤショウカ？ インカムバッチリデッセ!? ゲームメイヲ、ニュウリョクシナハレ！ ハヨ、センカイ！ ワレ！」

○×社の△□と入力！ いたって簡単だ。

「OK！OK！ ツギハハイケイノイメージデゴワス。ツギノナカカラエランデタモレ」

私は億というファイルからそれを見つけるのがめんどうなので、いつもの様にランダムチョイスのキーを押した！ 1発でOKだ！

「サテ、ツギハキャラクタージャケン、…ツギノナカカラ…」

「えぇーい!!」

私はいいかげんうんざりしたので、全て、ランダムチョイスのキーを押しまくった!!

「出来た!! 大傑作だ。大傑作の…コピーゲームだ。これで我が社も丸もうけ」

と言ったかどうかは知らないけど、こんな時代がもうそこまで来ているのは事実です。

199×年、平凡なゲームデザイナー達は、「パクリングロボット」の出現により、大量に解雇！てな事になった時、君にはこんなロボット連中に負けないだけの意気込みとオリジナリティーがはたして残ってるだろうか？

物真ねならロボットにだって出来る！とは思いませんか？ 人間らしい独創的な事に頭と心を使おうではありませんか!!

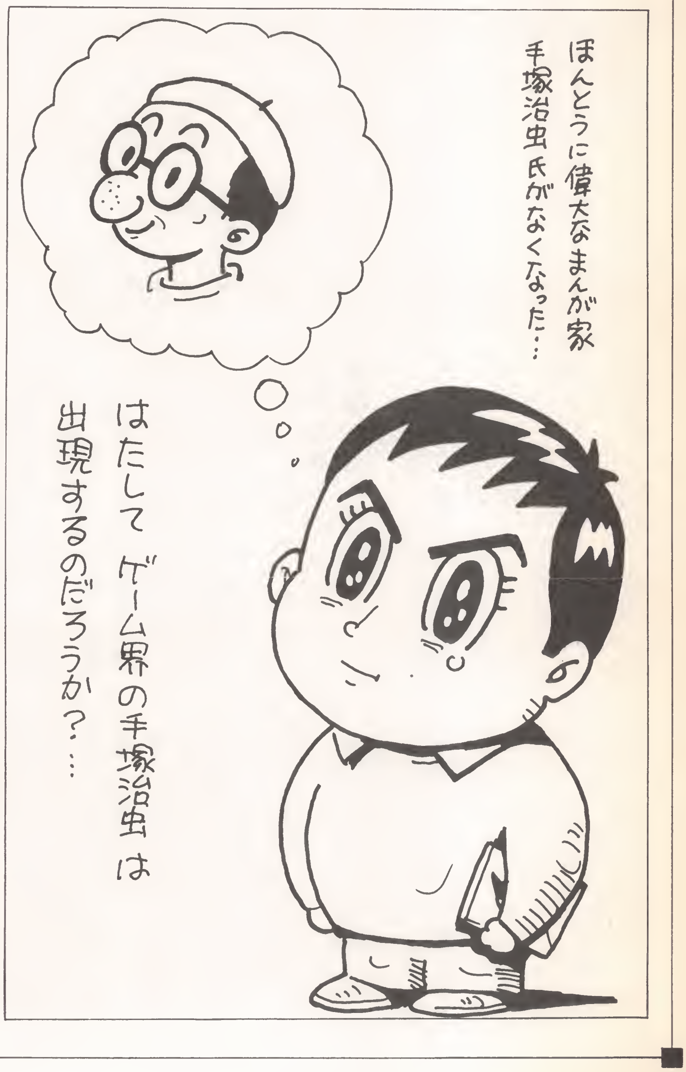
私が言わんとしたのはこの一言です。

「ゲームは行きつくところアイデアだ！」

「新しさとわかり易さ」について

ゲームはアイデアである！ と、私は述べました。

では、「新しくて奇抜」なら、何でも良いのでしょうか？ いいえ、



そんなはずはありません。今迄、奇をてらって失敗したゲームは数多く製品化されてきました。「奇をてらうだけ」なら、実は誰にでも出来る事なのです。

「新しくてわかり易い」…一見、矛盾した言葉の様ですが、これこそ新しい遊びを生み出す時考えるべき事であり、最も頭を悩ます部分ではないでしょうか。矛盾するだけに難しい事だと思います。この為にも、余計なぜい肉的アイデアは全てそぎ落とし、本当に必要な要素のみを残すようにしたいものです。

また、自分勝手な思い込み等がないかどうか、客観的な判断等も不可欠となります。プレイヤーは作り手当人と違って、初めてそのゲームを目の当たりにする訳ですから、まるで知識の無い赤子の様なものです。

ゲームデザイナーは、それが斬新であればあるほど直感で理解されるだけの綿密な計算をしなければならないのです。「これだったら、大体わかってもらえるだろう…」などと思って製品化したものの、まったく理解されない。

こんな事は、よくある事だと思います。

わかってもらえないから、今迄の亜流ゲームしか作らない…ではなく、わかってもらえる様、最大限気配りした上でアイデアに富むゲームを考え出して欲しいものです。

「奇抜なだけではアイデアとは言えない」この事は肝に銘じておいて下さい。斬新で、なおかつわかり易い！　この相反する2つが完全に溶け合ってこそ始めて「アイデア」たりうるのです。

ただし、これはゲーム性をしっかりとふまえた上での話です。新鮮、なおかつ単純であっても「ゲーム性に著しく欠ける」ものは論外です。この様な場合、それらの作り手はたいがい「目新しい事」だけに酔いしれ、「ゲーム性の欠如」に自ら気付かないでいるか、それで"正しいのだ!"とばかり他人の意見にまるで耳をかさないでいるものです。

新鮮でわかりやすく、そしてもう1つつけ加えるならば、「ゲーム性を大いに広げるもので、客観的に判断してもらっても、それがゲーム性を傷つける様なたぐいの物でない事」…新しい物を創る上での留意点は以上の3点と言えます！

シンプルさの為に蛇足を断つ！

いかに、わかり易さが大切かという事、お解りいただけたでしょうか？　ゲームだけでなく、新しい事を考える時はえてして、あれもこれも面白いから入れてしまえ！と、アイデアをごった煮にしてしまいがちなものです。しかし、これでは1つひとつのアイデアがぶつかり合ってどれも生きてこなくなります。中心となる基本的アイデアはキラリと光るもの1点に絞った方が良いと思います。そうする事で、ゲームはよりわかり易くなり、明快になる程に熱中度も増してくるからです。

今まで大ヒットしてきたゲームは、その根本において実にシンプルであり、無駄がなかった、という事実を今一度思い起こしてみて下さい！

さて、アイデアをつめる時には、加算的な発想と減算的な発想を繰り返す事をお勧めします。それは、あたかも腕の良い陶芸家が究極の壺を目指して、日夜、土を付けたり取ったりしている…そんな実に地味な姿かもしれません。

しかし、そうした地味な作業があってこそ、究極の壺（ゲーム）は完成する！　そういうものである、と少なくとも私は考えています。土は多過ぎても少な過ぎてもいけないのです。理想のかたちを求めるのなら、思いきって蛇足を断ち、本当に必要な物だけを残す…こうした事も勇気を持って行わなければならない事のひとつです。

ゲームセンターに行き、色々なゲームを前にして、実際に次の事を考えてみて下さい。

お楽しみ「ボーナスステージ」

さぁーて／　ブレイクタイム（息抜き）ともいえる余談のコーナーです。まあ、ちょっと聞いて下さい。

某日、夜中の事です。ゲームディザイナー（本人はこのディの発音になぜかこだわりを持ち続けている。そして、ゲームにもこだわりを持ち続ける実に尊敬すべき人ですヨ／）仮りにAさんとしましょう。

Aさん宅で、N社のMさん（あぁ、ややっこしい）――通称、MCDさんとN×K（NMKではない）の番組を期待いっぱい、胸いっぱいで見ていたのです／

なぜって？　そのタイトルは、ぬわんと／「ゲームデザイナー入門」といった感じのものだったからなのであります〃

「こ、これは期待できる〃」

マジにそう思った我々3人は、TVのブラウン管にまさに釘付け〃　某パソコンソフトメーカーに一般青少年が体験入門する内容。

「おぉ、やってくれるゼ／」いやが上でも私の手には汗がじっとりとにじみ、胸の鼓動は最高調〃

「おぉ神よ／　何故、あなたはこの様な番組をもっと増やして下さらないのですか!?」

我々3人は、吹きすさぶ嵐の中でまさにこう絶叫したのであります〃

そして、数分が過ぎました。ブラウン管には、実に信じがたい異様な光景が写されていました。わかり易く説明すると、こんな感じの内容です。(私なりの通訳で、この番組の内容を解説するならば、きっとこんな感じになりましょう…)

「さぁーて、○○ちゃ～ん／　オバケの名前考えてねぇー。そしたら、その名前も何かのだじゃれみたいになってるといいなー〃」

「ほらほら、まっぷもどんどん入力してねー。まっぴんぐの仕事って、とぉーっても疲れるでしょー!?」

「さぁーて、1万円あげるから、東京都をぐるーっと回って来てね。沿線をテーマにしてまずストーリーから考えましょーねー」

……うんぬん、かんぬん。うっうっうっう～…。

「バ、バカヤロー〃」思わず、私は怒りに耐え切れず、ふるえのおさまらぬ右手でTVのブラウン管をぶち割っていた。手にはドクドクと赤い血が…（おいおい、信じてるのはどこのどいつだ？　冗談、冗談だってば／）

でも、本当にそれくらい我々3人は怒り、嘆き、悲しんだのであります。

ゲームデザイナーの仕事って、キャラクターの名前考える事ですか？　まっぴんぐする事ですか？　既成のシステムにストーリーを着せ変え人形の様にとっ変えひっ変えする事ですか？

これでは、体験入門した彼らがあまりにも「ふびん」でなりません／

一体、いつからゲームをこんな風につくる様になったのか知らないけれど、3人の偽わらざる心境は…こぉーんな教わり方された日にゃぁ、使いもんにならんわナ、こりゃ／」でした。

あきれはてたMCDさん（この人とも最近仲が良い。根っからのゲーム好きで、ゲームに対する批評眼には確かなものがある。なかなかよく気の付く好青年だ）は、一言／

「こんな番組見てると目が腐るから、消して、コーヒーでも飲みに行きましょう〃」

この一言で、私とAさんは目前に迫り来るそのおぞましき呪縛からやっと放たれ、正気をとりもどしたのであります。夜中の2時、3時まで、ブーブー言いながら、コーヒーをおかわりしまくったのは言うまでもありません。(Aさん、鉄火丼にコーヒー、実によく合いますね。また食べましょう。)

(注)これらの物語は全てフィクションであり、登場人物、ならびに番組その他等は全て架空のものであります。(と思います。)

(人参通信持ってる人は、33号、今すぐ参照だ／)

(注)巣鴨キャロット店のノートに多くみられる、いわゆる報道規制音。放送禁止用語が飛び出た時のアレである。

「このゲームに、この要素は本当に必要だったのか?」と。

まず、読者の皆さんには「疑いの目」を持っていただきたい。このゲームはこういう物なんだ、ではなく、もし自分自身がこのゲームを作るとしたら、ここをもっと、こうしてた！ いや、こうあるべきだ…という風に。

この様に、友達とゲームの在り方について、コーヒーを飲みながら共に語り合う事は実に楽しい事だし、いい勉強になるはずです。皆さんも、こんな機会を是非作ってみて下さい。ゲームについて真剣に学ぼうとするなら、どこにだってそうした場は生まれてくるものです。

中身あっての ストーリー

ゲームを考えてください…そう言われて、まず、ストーリーはどうしようかと悩み込む人が多いのには驚かされます。ストーリーもそりゃ、必要でしょう。

しかし、ゲームのシステムやコンセプト等も決めぬうちに、そんな演出部分ばかり先に決めて一体どうしようというのでしょうか?

「ドラゴンクエストだって、ストーリー凝ってるじゃんか！ ストーリーが面白いだけでゲームも充分面白いんだヨ！」などと反論する人が出そうですが、このゲームにしても、まず「どの様なシステムのゲームにするか」について、かなり検討されたに違いないのです。ウィザードリーとウルティマのシステムにこうこう、こういうシステムを味付けして…と、こうした基本的構成がしっかりした上ではじめて細かいストーリー付けがなされたはずです。

また、「ストーリーが面白いだけでゲームは面白く成り得る」という、この人の反論がもし正しいとしたなら、それはとりもなおさず「ゲームとしての面白さ」ではなく、「次々と二転三転する小説としての面白さ」でしかないと認めた事になります。

しかし、私にはそうは思えません。あれだけ多くの人を熱中させたのは（宣伝の力、小説の面白さもあるでしょうが）やっぱり基本的なゲームとしてのねり込みがしっかりしていたからだ、と思います。

さて、ここで「ストーリーはゲームに必要不可欠なものか」どうかを考えてみる事にしましょう。

わかり易い例で、アーケードゲームの「ブロック崩し」。このゲームには、前述のドラゴンクエストの様なストーリーはかけらも感じられません。まさに、現実や小説の世界でさえも体験不可能な、ゲームならではの世界です。そして、このゲームも、ストーリーを抜きにして当時多くの人がやはりとりこになったゲームなのです。

この事実から「ゲームのストーリーは必ずしも、必要ではない。ストーリー無しでも充分面白いゲームは作り得る!!」と明言出来ましょう。

確かに、ストーリーなどの演出で成功したゲームもあるでしょう。が、そのどれをとってみても、基本部分がまずしっかりしていた事は誰もが認めるところです。

ですから、私はゲームデザイナーを目指す人にこうアドバイスしてあげるつもりです。

「まず、中身（システム）をしっかり考える。全てはそれからなのですよ！」と。

実際、根も幹も無い枝葉だけに実はなりません。これは極論かもしれませんが、あえて言わせてもらうならば、それは——

「ストーリーは一番最後につける位の気持ちでいて欲しい。もっと先に考えるべき事がまだたくさんあるのではないか?」

という事です。RPG(ロールプレイング)・ADV(アドベンチャー)ゲームしかり、アクション物ならなおさらの事！

素晴しいストーリーも中身があってこそ、初めて光るものではないでしょうか。

ゲームを考える時には、是非システム作りを優先させてみて下さい!!

約束しよう 次号はさらに面白い

さぁーて、益々面白くなる次号の一大研究テーマは?

「真剣勝負」だから面白い！

ハードウェアの為のゲームなのか!?

ゲームにおけるスコアの在り方とは

「ゲームの難度」の意味を考える

「難度」についてさらに考える!!

「上達の感触」と「可能性の提示」

以上、6テーマの予定です。御期待下さい。えっ？ ボーナスステージはあるのかって?気が向いたら書きまくるつもりです。

それじゃぁ!!

どこよりも 中古ゲーム基板安く売ります。



買います!!

●アテナ	¥ 5,000
●1942	¥10,000
●一揆	¥ 2,000
●エクセリオン	¥ 4,000
●エグゼドエグゼス	¥ 5,000
●グロブダー	¥ 5,000
●子連れ狼	¥15,000
●サイコソルジャー	¥20,000
●サイドアーム	¥10,000
●ザ・ディープ	¥10,000
●スラップファイト	¥10,000
●ソンソン	¥ 3,000
●タイガーヘリ	¥10,000
●ダブルドラゴン	¥30,000
●チョップリフター	¥ 5,000
●ツインイーグル	¥30,000
●テラクレスタ	¥ 4,000
●テラフォース	¥15,000
●ドラゴンバスター	¥ 5,000
●バラデューク	¥ 5,000
●ベラボーマン	¥60,000
●ペンゴ	¥ 2,000
●魔界村	¥ 8,000
●ミスターヘリ	¥30,000
●モトス	¥ 5,000
●ワンダーモモ	¥35,000

売ります!!

●R・TYPE	¥65,000
●イーアルカンフー	¥ 8,000
●イシターの復活	¥35,000
●1943	¥35,000
●ウィズ	¥15,000
●エキサイティングアワー	¥15,000
●SRD	¥25,000
●エレベーターアクション	¥10,000
●A・JAX	¥60,000
●カルノフ	¥35,000
●カロリー君VSモグラニアン	¥ 8,000
●奇々怪界	¥10,000
●ギャラガ	¥10,000
●ギャラクシアン	¥ 5,000
●グラディウス(電源付き)	¥25,000
●グラディウスII	¥85,000
●源平討魔伝	¥45,000
●恋のホットロック	¥25,000
●コントラ	¥30,000
●西遊降魔録	¥40,000
●サラマンダ	¥40,000
●ジャイロダイン	¥10,000
●シュートアウト	¥10,000
●小林寺ロード	¥15,000
●女子バレー	¥10,000
●スーパースティングレイ	¥15,000
●スーパーバスケット	¥ 7,000
●スクランブル	¥ 8,000
●セクションZ	¥20,000
●戦場の狼	¥10,000
●ソロモンの鍵	¥10,000
●ディグダグ	¥ 6,000
●ディグダグII	¥10,000
●忍者くんI	¥10,000
●忍者くんII	¥10,000
●ハイパーオリンピック	¥10,000
●パックマン(各種)	¥ 8,000
●バブルボブル	¥35,000
●バラデューク	¥15,000
●ファイナライザー	¥10,000
●ファイヤートラップ	¥15,000
●フラックアタック	¥30,000
●フリッキー	¥10,000
●フロントライン	¥20,000
●ペンゴ	¥ 5,000
●ボスコニアン	¥10,000
●Mr.五右衛門	¥10,000
●メタルクラッシュ	¥15,000
●メトロクロス	¥13,000
●妖魔忍法帖	¥20,000
●ライフフォース	¥35,000
●ラビオレプス	¥40,000
●ソブルラブル	¥10,000
●ワンダーモモ	¥50,000

コントロールボックス

新品 (KIC-045DX) Newバージョン

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応	¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応	¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応	¥37,000

★ステレオサウンド・2スピーカー内蔵のド迫力!!(ヘッドホン端子付)

★KIC-0090(ビデオコンバータ)の改良でさらに画面が鮮明!!

●SVG8000EX(連射機能付コントロール・ボックス)

★ビデオ端子&21ピンRGB対応で画面鮮明!!

★連射のスピードが調整できる.

●SVG8000EX(ビデオ端子対応)	¥34,800
●SVG8000EX(ビデオ端子&21ピンRGB対応)	¥37,800

お申し込み方法



お買いになる場合

①まずお電話で在庫と価格を確認して御注文下さい。
②電話で御注文された後は、品物代金に送料(¥1,000)をプラスした金額を現金書留又は、銀行振込にて送金して下さい。
③入金確認後、約1週間程で、品物がお客様の手元に届きます。

お売りになる場合

①お近くの運送会社か宅急便で売りたいゲーム基板をお送り下さい。
②品物到着後、係員が買取り金額をTELにて後連絡致します。
③送金は現金書留又は銀行振込で1週間以内にお客様のお手元に届きます。
④直接来店されてお売りになる場合には、査定後、その場で現金にてお支払い致します。(その際、身分証明書・印をお持ち下さい。)

●上記のソフトは一例です。その他在庫多数! お電話にてどしどしお問い合せ下さい。●在庫は常に変動致しますので御注文の際は必ずお電話にて御確認下さい。●ハーネス・コントロールボックス等の有無によって販売・買取り価格が異りますので御注意下さい。

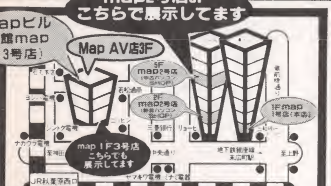
御注文受付電話

東京(03)253-4230
大阪(06)633-7224

札　幌011-865-7030
名古屋052-332-2117
広　島082-222-0604

新潟0252-22-6139
金沢0762-21-7045
高松0878-34-8833

仙台022-268-3405
横浜045-311-3441
福岡092-752-0044



東京秋葉原店 JR秋葉原より徒歩4分

マップ・ジャパン振込先

●東京へ御注文の方は
東京秋葉原店　三和銀行秋葉原支店(普)1000300
●大阪へ御注文の方は
大阪日本橋店　三和銀行恵美須支店(普)271537

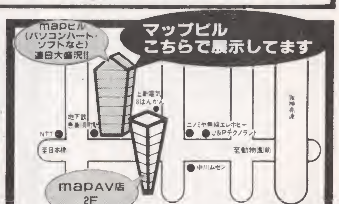
受付時間

AM10:00〜PM8:00

●御注文の前に必らず、商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

マップ・ジャパン map japan

〒101　東京都千代田区外神田3丁目9番2号　末広ビル
〒556　大阪市浪速区日本橋5丁目7番17号　ソフマップビル



大阪日本橋店 地下鉄恵美須町駅より1分

アメリカゲーム事情

アメリカ最大のゲームメーカー

アタリが日本のプレイヤーを歓迎してくれた

数々の名作を産み出してきたアタリに私達はアタックした
昨年の夏──
心から歓迎してくれたアタリ社開発陣の意気込みは?

八木貴弘

通じた電話に「もしもし」

しばらくお休みしちゃったけど、今回はアタリ社訪問記をお送りいたします。

アタリと言えばアメリカ最大のゲームメーカーとして日本でも有名ですが、どのような名作を残してきたのでしょうか。いくつか例を挙げてみましょう。

○ガントレット──4人同時プレイのファンタジーアクションゲーム。新宿のアルタで発表されたこともあり、話題を呼びました。IIもあります。

○スターウォーズ──I、II、III。ナムコの「スターラスター」の感じで、ベクタースキャン(線のみで描かれたキャラクターをこう言う)のキャラクターが特徴です。IIIではキャラクターに色がついて主人公がジェットバイクに乗って森林を駆け回ります。映画を見たことのある人には感動モノのゲームです。

もちろん、アタリゲームはこれだけでなく、「マーブルマッドネス」や「センチピード」等の有名な作品を数多く残しています。

では、どうやってアタリ社訪問までこぎつけられたか、そのエピソードをお話ししましょう。

メンバーはゲームサークルVG2の植村本部長、端原螢、藤嶋巌碩、江橋康之、田口政則、そして私、TJこと八木貴弘の計6人です。

7月に入るとさっそく各人が連絡を取り合い、日本からアタリにどうやって連絡をとったらいいかから手さぐりで始めました。

第一、私の英語で通じるかどうか全く自信がなく、そうかといって、いつまでもグズグズとしていたら、アタリ訪問という大きな目的が消えてしまいます。

ようやく勇気を出して、国際電話でアタリ社の社長に連絡をとりました。

ところがなんと、電話が社長とつながり、向こうから伝わってきた声は「もしもし」。社長は日本人だったのです。

お名前は中島英行さんといい、我々の遠征を大歓迎してくれました。訪問日は8月11日が開発のメンバー等がいる日だということで、その日に決まり、着々と準備が進んでいったのでした。

そして当日

APA※との懇談が8月7日~9日までで終わり(この内容はNO.27号を見てください)、10日はグランドキャニオンの絶景に圧倒され、ラスベガスではスロットマシーンやブラックジャック等にお金を使い果たし、そしていよいよ11日となりました。

我々は一路、飛行機でラスベガスからサンノゼへと向かいました。予定ではアタリ社の社長秘書であるアリスンさん(女性です)が空港で「ATARI」の看板を持って待っているはずなのですが、やはり不安です。

空港の待ち合わせ室で見回して見ると…いました、いました!美人のアリスンさんが「ATARI」の看板を持って待っていてくれました。彼女は日本に数年間いたことがあり、日本語が達者。ラッキー!

今まで英語地獄で苦しんできたVG2のメンバーはホッとひといき、寡黙の人であり続けた植村伴北さんや巌碩さんまで、今までの疲れを忘れたかのようにアリスンさんを囲んで話しだしたのでした。

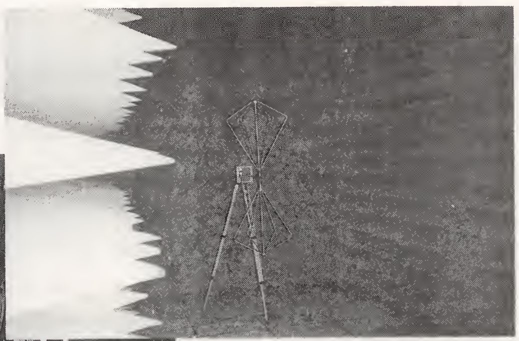
空港からはアリスンさんが乗ってきた車で、いよいよアタリ本社へ。20分ほどで着いたアタリ社は緑に囲まれた、非常に環境の良い所にありました。「ここからアタリゲームが生まれたんだ」と思うと目頭が熱くなりました。

まずは工場見学だ!

お客様用のアタリバッジをつけた我々は、アリスンさんに社長室まで案内されました。

まずは植村さんが御挨拶。長年の夢が現実となり、その喜びが表情にも現れています。その後は名刺交換をし、まず、工場見学をすることになりました。

案内役は開発部門の社長であるダン・バンさん。背が2mはあり



磁気消音室。アタリのイメージがしますね。



コンピュータ管理室。ゴチャゴチャしてるけど大丈夫かな!?

※「APA」はAMUSMENT PLAYERS ASSOCIATIONの略で、アメリカ全土に2000人の会員をようするプレイヤーの全国組織。ゲーメストのような雑誌(機関誌)を発行している。



●ジョン・ソルウィッツ
ソフトウェアを担当していて、アタリのメインプログラマー兼デザイナーです。
ペーパーボーイや、アタリ最新のメカニカルフットボールゲーム、「サイバーボール」を手がけています。



●ダン・バン・エルダレン
開発の社長です。アタリができた頃からいて、アタリの歴史といっしょに歩いてきた、根っからのアタリ屋!?です。皆なからは「ダンバン」と呼ばれていました。背も非常に高く、2mはあろうかと思われました。



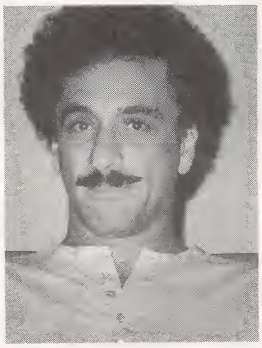
社長の中島英行さん。



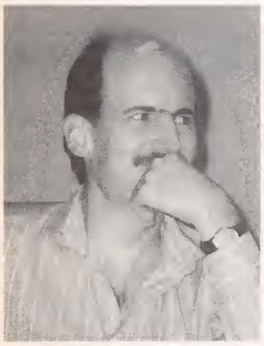
秘書のアリスンさん。親切で魅力的。



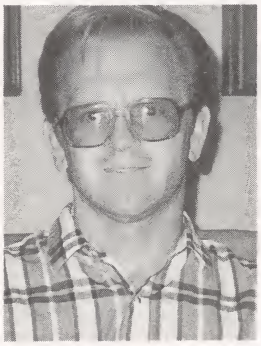
●マーク・ステファン・ピアース
アニメーターであり、ゲームデザイナーもしています。ゲームは最近のロードブラスターを始め、ほとんどのものを手がけています。ちょっと体格がヘルシーで、見学した時は、作成中のキャラクターにいろいろな動きをさせて、楽しませてくれました。



●エド・ログ
ソフトウェアの技師の長です。アステロイド、センチピードや最近ではザイボット、そして、アタリの名作「ガントレット」等を手がけたプログラマーです。



●リッチ・モア
ダンバンさんの紹介では「彼は何もやってないよ」と冗談で言われていましたが、実は開発のあらゆる部門を総括しているチーフディレクターです。「レッドバロン」というゲームを手がけたのが最後で、部長になったそうです。



●エドワード・ロットバーグ
エドさんと同じく、ソフトウェア部門のチーフです。
プログラムは、バトルゾーンやブラステロイドを手がけています。

〈敬称略〉

そうで、貫禄がありました。通訳として秘書のアリスンさんも同行してくださいました。

この時期、工場ではアタリ社の最新作「ツービン」に力をいれているようで、たくさんの筐体が出荷されるのを今か今かと待っていました。他にはアメリカバージョンのファイナルラップや、つい最近輸入されたというアサルトの画面テスト等も行われていました。

ダン・バンさんは約1時間ほどかけて、アタリのゲームができるまでを工場見学中に話してくれました。その中には写真にあるような、磁気消滅室も我々を驚かせました。

やがてお昼になったので、中島さんは「アタリの社員はどのような食事をとっているのか、あなた達も味わってみてください」とランチをごちそうしてくれました。内容は、ホットドッグ（ハンバーガーの人もいた）、サラダ、シチュー、ジュース、それにデザートにスイカをだしてくれました。この間、中島さんは、「いずれ日本にもアタリのゲームが多く普及して欲しい。特にナムコさんにアタリゲームを沢山買ってもらいたい」と日本へのアタリゲーム輸出を熱望していました。

さて開発の方は？

次に私達は開発の方を見学させてもらいました。

感じとしては大きな部屋がいくつかのブロックに分かれていて、ゲームのイラストを描いたり、パソコン等を使ってキャラクターの動くパターンを使ったり、ニューゲームの企画をしたり、また、ある部屋ではシンセサイザー等のオーディオセットを使ってゲームミュージックを作曲したりもしていました。（マーブルマッドネスというゲームの作曲者と記念撮影もしてきました!!）

本当は関係者以外の人は入ってはいけない部屋も、社長さんの御好意でちょっと見せてもらいました。

イラストを描く部屋では、アメリカンタッチで描かれた「アサルト」がデザインされていました。イメージカラーは黄色かな。

さて、次はいよいよ開発者座談会USAバージョンだ!!

開発者座談会だ!!

PM2時頃から1時間半以上もかけて、アタリの「ペーパーボーイ」や「ブラステロイド」などを作った開発者と社長の中島さん、秘書のアリスンさん、そして私達6人のメンバーで座談会が行われました。

私達はあらかじめ用意しておいた質問事項を開発者にぶつけていきました。

Q：アタリのゲームは日本のゲームとは違う、独特なイメージを持っていますが、そのゲームを作っている人達はどのような趣味を持っているのですか？

ダンバン　趣味はたくさんありますけど、私はベースボール…見るのも自分でするのも両方です。テニス、フィッシング（つり）、それと音楽鑑賞などですね。

エド　私はハイキングによく行きます。ハイキングといっても、2、3日ほどかけて泊まりで行く、ちょっと大がかりのものですよ。

エドワード　トランプや日本の碁をやりますね。（アタリ社のネーミングは碁からきているそうです）友達には2段の人もいるんですよ。

ジョン　私はラジコンを作って会社の駐車場などで走り回しています。

マーク　ごく普通ですが、映画鑑賞やゲームセンターでゲームを楽しんだり、日曜にはショッピングに行ったりします。

リッチ　私は家族と一緒に日曜大工をしたりするんです。変わってるかな。

Q：なぜ、このように自由でエネルギッシュな雰囲気なのでしょうか？

エド　強制されてゲームを作る

のではなく、自分のやりたい(作りたい)ゲームを作るからです。

Q：日本ではゲームメーカーがマニアを気にしてゲームを作る傾向がありますが、アタリの場合はどうですか?

ジョン　対象としているのは14歳の男の子です。自分達も考え方がプレイヤーと似ているからね。

Q：ロケーションはどういうふうにしていますか?

ダンバン　まず、最初の段階では、会社にあるロケテスト用の部屋を使って、そこでプレイヤー(一般客)に新しいゲームをプレイしてもらって、どこが良いか悪いかを調べます。

次に、外のゲームセンターで1週間ほどロケテストをします。プレイしているお客にインタビューもします。

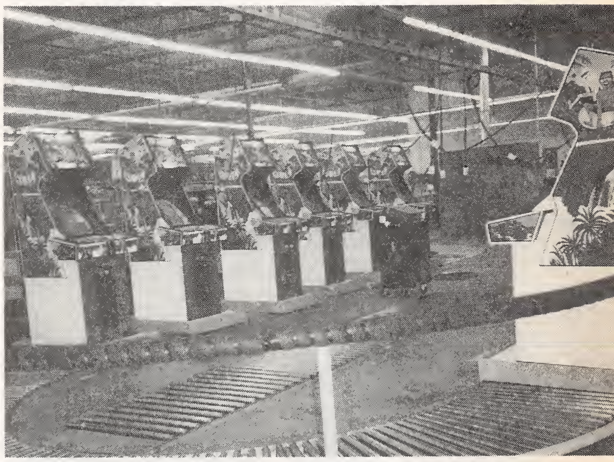
このようなロケテストを2、3回繰り返して、満足のいく出来になったら合格にします。



食堂。真ん中の黄色い筐体がアメリカ版「アサルト」です。



イラストレーター。ちょうど「アサルト」を描いてました。



工場にはツービンがいっぱい。

Q：アメリカに輸入された日本のゲームは、アタリの開発者から見てどのような印象を受けますか?

エド　日本から来たゲームは、グラフィック等がすばらしく、非常に関心があります。ゲームの作り方も良くできていると思います。

ただ、マリオブラザーズやベラボーマン等のように同じスクロールにしか行かない、というのはなぜなんでしょう?

あと、日本で作られるゲームの感想ですが、例えばレスリングのゲームがでると、他社も競ってレスリングをだしますね。また、オペレーションウルフやダブルドラゴンのように、暴力的なゲームがよくヒットする傾向があるようですが、我々の考え方からすれば、ティーンエイジャーのゲームとして、それらはあまり適当ではないと思います。

だから、暴力的でなく、気軽にできる健康的なゲームが良いと思います。

Q：私達がプレイしたアメリカのゲームセンターでは、よく体感ゲームがアップライトタイプであるのを見かけましたが、体感ゲームについてはどのようにお考えでしょうか。また、今後、アタリでは体感ゲームを作る予定はありますか?

中島　まず、アップライト筐体が多いのは大型筐体は経済的な面で問題があるからです(コストがかかる)。大きさも、ゲームセンターで置くにはあまり適当でない。また、収入の面でもアップライト筐体と大型筐体ではほぼ同じなので、アップライトの方が多いのです。

アタリがもし体感ゲームを出すとしたら、まさに体感・シミュレーションと呼ばれるようなものを作りたいですね。十分検討時間を作り、そう急がずに。

近いうちに「さすがはアタリだ」と言われるようなものを作りたいと思っていますので、期待していてください。

と、このような感じで、座談会は進み、やがて幕を閉じました。

帰りは豪華な車で…★

いよいよアタリ訪問も終わりに近づき、中島さんはたくさんのおみやげ(スターウォーズの筐体パネルやTシャツ等)をくださり、なんと帰りにはアタリ専用の豪華車で(社長専用車のようで、映画に出てくるようなすばらしい車だったんです)サンフランシスコのホテルまで送ってもらいました。私達は6人全員感動の渦に巻きこまれました。

こうして、たった1日ではありましたが、アタリ訪問記はこの夏最高の思い出として終わったのでした。

ランダム インフォメーション
RANDOM INFORMATION

S・S・T BAND ライブレポート

2月9日、東京・厚生年金大ホールを皮切りに、世界初のゲームミュージック・ライブバンド〝SST BAND〟のデビューツアー「メガドライブ スパークリング−989」がおこなわれた。ゲームミュージックの生演奏?…と半分不安だった編集部員達も、会場のノリに圧倒されて、腕をつき出して声援を送ってしまったのであった。

曲目は、Like the wind に始まって Beyound the Galaxy、のメガドライブのファンタシースターⅡと続き、かの名曲スペースハリアーのイントロでは、思わず会場から拍手がおこって「う〜んVGMファン」と思ってしまいました。(私も拍手した一人なのだった…)

スモークや照明でミステリアスに浮かび上がった、ステージの後の巨大なスクリーンには、音楽にあわせてゲーム画面が写し出され、なかなかにサイバーな感じでしたねー。

プロのミュージシャンだけあって演奏もかなりのもので、アフターバーナーのバリバリのギターソロには、思わず体が熱くなってしまい、アンコールの嵐のなか、マジカルサウンドシャワーへと突入したのでありました。

今後もこのSSTBANDは、本格的に活動をしていくそうで、なかなかこれは楽しみな事になってきたぞ!!(栗)



サイトロン ビデオ情報

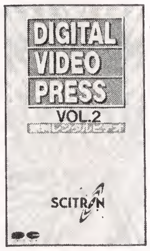
昨日11月創刊された無料レンタルビデオ「デジタルビデオプレス」のVOL2が3月下旬にレンタル開始の予定!

内容はAOU出展ゲームやストライダー飛竜、ウィニングランそしてコンシューマー用ゲームなど。

また、第2回のビデオコンサートも3月25日から4月9日前後の期間に全国で開催されるよ。前回を上まわるグレードアップされたコンサートになるそうなので期待しようぜ!

デジタルビデオプレスやコンサートの詳細は、サイトロンのテレホンサービスで。

☎03−236−4000
☎06−210−9799



参加者大募集!! タイトーファン感謝デー開催

タイトーが春休みに〝第一回ファン感謝デー〟を開催します。ゲームラリーや抽選会など楽しい催しがいっぱい!! 参加者にはもれなく豪華な賞品がもらえちゃうよ。

日時　平成元年4月2日(日)
会場　新宿ルミネ2　7Fルミネホールアクト
主催　㈱タイトー
参加方法　官製ハガキにファン感謝デー参加希望と記入のうえ、3月15日までに左記へ申し込んで下さい。抽選のうえ500名をご招待します。
〒一〇一　東京都千代田区平河町2−5−3
㈱タイトー　ファン感謝デー係まで

たまにはFCG Mもいいもんだ

2月21日にサイトロンから発売された「ファミコンジャンプ　英雄列伝」聞いた人いるかな。バンダイから発売されたファミコンジャンプ英雄列伝のGMレコードなんだけど、FCのGMレコードは聴かないよ、と、いう人も時間があったら一度聴いてみて下さいね。

CD2、500円、CT2、200円、LP2、200円。



テクノ少年バンド ラデッシュ

最近ではゲーメストの読者の中にも、自分でシンセやサンプラなんかのMIDI楽器を使って、音を作って演奏する人がいるよね。そんな人たちの代表のようなアーチストが、データムレーベルからデビューしたんだ。15歳2人組で〝ラデッシュ〟。2月25日発売の「少年記」がデビューアルバム。今後が楽しみなテクノ少年たちです。

感動と興奮のウィザードリィⅡ

アポロンから「組曲ウィザードリィⅡ〜リンガミンの遺産〜」が3月5日に発売される。シンセと弦楽合奏団とのジョイント。シンセは羽田健太郎の手弾き。CD3、000円、CT2、500円。

遂に登場!! まーじゃんビデオ

この荒廃した世紀末に生きる人々の、無念のオーラが生みだしたとしか、言いようのないビデオがとうとう発売されてしまう!!

6月25日、DATAMレーベルより発売のその名も「PⅡ&PⅢあなただけに見せちゃうこれぞ究極のゲームビデオ(ゲ編推定)」がそれだ。内要については、むー、御想像におまかせしよう。セタのシューテングゲームがおまけで収録されて30分で3、000円。

さらに先行してCD「セタ・ゲームミュージックシーンⅠ」まで出る。UAG、ツインイーグルのボーカルバージョン(マイブラザァアとか歌うのだろーか)に加え、未来&香澄のおしゃべりジングル入りというものすごいアイテムだ。

ひみつの豆本があたる応募券つきで4月25日発売、CD3、000円CT2、500円。予約という言葉がこの時の為にあったようなかんじだ。

さらにまだ極秘なのだが、なんとサイトロンからもまーじゃんビデオが出てしまうのだ。すごい世の中だ。詳細は号を追って必ずお伝えする事を約束しておこう。(栗)

ガンダム新作 ビデオ登場

日本最高のアニメシリーズ「機動戦士ガンダム」の完全オリジナルビデオ「機動戦士ガンダム0080」の第一巻(全6巻完結)がバンダイから3月25日に発売される。

各巻30分で、カラーステレオハイファイ。予価4、000円。(4月以降価格変更)3月25日以降、毎月25日に発売の予定。LDも同時発売。

新テレカデザインコンテスト プレゼント 当選者発表!

○オリジナル カラーテレホンカード

(富山県) 野澤栄一君
(愛知県) 林　竜彦君
(京都府) 畠中浩二君
(富山県) 大浜良輔君
(神奈川県) 戸崎茂雄君
(広島県) 松本敏雄君
(宮城県) 佐藤　潔君
(青森県) 沢井　亮君
(大阪府) 加瀬慶典君
(三重県) 加藤　健君
(埼玉県) 片野正人君
(埼玉県) 鈴木雄一郎君
(宮崎県) 河野直和君
(北海道) 伊藤英之君
(新潟県) 小島拓生君
(高知県) 田岡久直君
(和歌山県) 那須宣亮君
(三重県) 藤村　誠君
(群馬県) 浦野健吾君
(千葉県) 植草将長君
(埼玉県) 大矢信之君
(京都府) 石嶋基邦君
(大阪府) 加木貴司君
(兵庫県) 中尾美智子さん
(愛知県) 大河内　亮君
(愛知県) 牧野博幸君
(山形県) 工藤　圭君
(北海道) 畑中秀樹君
(埼玉県) 諏訪優二君
(茨城県) Dead the key

○オリジナルバインダー

(兵庫県) 米倉俊之君
(愛知県) 工藤静彦君
(鹿児島県) 川畑篤正君
(北海道) 興膳有基徳君
(鹿児島県) 藤原景清君

12月号で募集したテレカデザインの選考に応募してくれた皆さん、デザインを送ってくれた皆さん、どうもありがとうございました! プレゼントに当たった人、おめでとう! (うっうらやましい…) ハズれた人、残念! 今度またやるときもどうかよろしく!!

新年スペシャル 当選者発表

○タイトー
(東京都) 永井健一君
(愛知県) 小野貴宏君
(愛知県) 岩瀬和紀君
(和歌山県) 西岡正光君
(愛知県) 酒井恵子さん
(大阪府) 木津高平君
(栃木県) 加藤真一君
(群馬県) 佐藤正彦君
(神奈川県) 小川智子さん

○アイレム
(愛知県) 宮村清隆君
(愛知県) 高林　透君
(宮崎県) 後藤裕二郎君

○コナミ
(長野県) 藤井　有君
(千葉県) 西巻良朱規君
(宮城県) 高嶋涼子さん
(愛知県) 松宮弘治君

○デコ
(大阪府) 市川賢一君
(山梨県) 菊島幸基君
(東京都) 入倉俊二君

○カプコン
(東京都) 城山方文君
(神奈川県) 木下　字君
(愛媛県) 佐賀晃彦君
(静岡県) 大橋永幸君

○セガ
(福岡県) 高橋陽子さん
(千葉県) 佐々木幹之君
(千葉県) 阿久津道広君
(兵庫県) 丸尾宏一君

○ナムコ
(新潟県) 金子能久君

○ビデオシステム
(岡山県) 井口芳雄君

○ニチブツ
(茨城県) 奥山寿裕君

○テクノスジャパン
(群馬県) 神宮智咲さん

○テクモ
(大阪府) 河辺正太君

○ジャレコ
(神奈川県) 大和正幸君

○コインジャーナル
(神奈川県) 伊藤正道君

○DATAM
(愛知県) 光岡浩文君

○サイトロン
(東京都) 秋山　緑さん

○雑君保父
(北海道) 田尾貴光君

家庭でビデオゲームを10倍楽しむ法

講師：C・C

家庭ビデオゲーム実践講座

筐体のことから基板・コントロールボックスのことまで…
君の知りたいことをぜーんぶ話しちまおう。

筐体は必要かなにが問題か

早いもので、最初のコントロールボックスを紹介してから1年近く過ぎました。

その間に、色々なメーカーから様々なコントロールボックス類が発売されて、買う方としても自分に合ったものを選べるようになって来ました。

そこで今月から数回にわたって、幾つかのコントロールボックス類を実際に使ってみて、その結果を報告していくとしましょう。

その前に筐体について考えよう

さて、コントロールボックスについて話す前に、ボックス類以外のゲーム機、いわゆる筐体（テーブルなど）や基板のことなどについて考えてみましょう。

結論的に私自身の意見を言いますと、初心者（あまりゲーム機に詳しくないよーというような人）が家でゲームをやりたいなと思うならば、テーブルなどのいわゆる筐体を買うよりも、コントロールボックス類を買った方が良いのではないかと思っているものです。

その理由について書いていきますので、これから筐体でも買おうかなと思っている人はぜひ読んでほしいですね。

場所が問題だ

筐体を買った場合まず問題になるのは、置く場所だと思います。

家がすごく広くて、自分で2部屋以上も使っているとか、家の中で使われていない所がある、なんていう場合にはなにも問題はありません。でも、今の日本の住宅事情を考えた場合、その様な人よりも狭い部屋を有効に使う事に苦心している人の方がはるかに多いはずです。

そんな状況の中で、けっこう重量があって、動かしにくい筐体を入れた時の事を考えてみて下さい。これは小型のアップライトでも同じです。取るスペースはテーブルより小さくても、一定の場所が固定されるということには変わりありません。

もちろん、部屋が狭くなろうが、多少じゃまになろうが本物がいいという人もいるでしょう。

そうした人達は、最低次に上げる知識、と言うとちょっと大げさになりますが、知っていた方が良いと思います。



筐体についての知識

さて、最低限筐体について知っていること、というより基本的な電気工作（男性なら中学の技術でやった様なこと）の知識という様なものは次に上げるものがあります。

①半田付けが出来る

スイッチ類、コネクターなどに半田付けを使っているものは数多くあります。

これらが故障した場合、またちょっとした改造が必要な場合など、半田付けが出来ないと話になりません。これはコントロールボックス類を買おうという人にも必要な技術です。基本の基本といった所でしょうか。

②端子表からケーブルを作れる

筐体と基板を継ぐケーブルをハーネスと呼びますが、これも自分で作れないとダメです。

最近は基板の方でJAMMA規格という統一規格を多く使っているので、1つあればOKです。ただし、少し古いゲームがやりたい場合などは自作しなければなりません。基板にハーネスが付いて来ても筐体側がメーカーによって違いますから、そちらも自分で改造出来ないとゲームを動かす事は出来ないのです。

ハーネスを作る時に必要なコネクター類も自分で購入しなければなりません。それらを手に入れられる所も知っていること。という訳で、思ったより手間がかかります。

③簡単な修理が出来る

修理というと大げさに聞こえますが、ボタンやスイッチ類の交換、線の継ぎ直し、ヒューズが切れた時の対応などある程度は自分で直せないと困ります。

また、画面の調整や、画面を縦や横にするやり方も知っていなければなりません。

④危険である

筐体というものはそれ自体の中にテレビ（モニター）が組み込まれています。家のテレビの裏を見て下さい。危険ですから技術者以外は開けないで下さい、という様な事が書いてあるでしょう。筐体はフタを開けた時点で、モニターに使われている高圧の危険な場所がむき出しになり、テレビの裏を開けた時と同じ状態になります。

取り扱いを知らずにヘタにいじると感電したり、命にかかわる様なケガをする恐れが

十分にあるのです。
　これは大げさな話ではなく、常に頭に入れておかなくてはならない事です。
　今まで言って来た事について、ここでは詳しく説明しませんが、最低限このぐらいは知っていないと困る事のほんの一部です。
　もちろん、これらの事について、私より詳しい人は多数いるでしょうし、今は知らなくてもすぐに解かる様になる自信があるとか、友人に詳しい人がいるという様な場合にはまったく問題はありません。むしろ筐体を買う事を勧めたいくらいです。もしそうした場合買う時に注意しなければならない事があります。

中古品だということ

　まず、一般プレイヤー達の手に入る筐体というものは、全部中古品だという事を忘れないで下さい。
　別に中古だからどうなんだ、動けばいいじゃないかと思う人もいるでしょう。
　しかし、それまでの使われ方や、売る方のメンテナンスの状態によってはすぐに故障したり、ひどい場合だと新しいものを買った方が安くなる様な事になってしまいます。
　保証書が付いているという話は聴きませんし、十分調べて信用出来る業者から買うしかないのですが、悲しいことに売ったら後は知らん顔という様な話は良く聞くのです。
　信用出来る業者から買った場合でも、自分で修理ができない様な問題が起こった場合、そこまで筐体を送って直してもらわなくてはならず、送料だけでもバカになりません。
　しかも有料（保証がないなら）なので、修理になればまた高いお金を出さなくてはならなくなり、安く買ったつもりが高いものについてしまいます。
　簡単に筐体について書いてきましたが、あなたの判断はいかがでしょうか。
　人それぞれの好みがありますから一概には言えませんが、買うならば、これまで私が説明してきたことをよく飲み込んで購入してください。

ゲームをするならまず基板!! では——

ゲーム基板を動かすには?

　さて基板についての話ですが、名称、外観などは前にもやりましたので、実際に入手する方法や、動かすためにも必要な技術（これは筐体の方でも言った事でもありますが）取扱い方などについて話を進めていくとしましょう。

①基板を入手セヨ!!

　基板を買う方法は幾つかありますが、やはり信用出来る中古基板業者から買うのが一番安全でしょう。
　一般プレイヤーが、そういった業者から入手出来る基板は基本的に中古品のみで、新製品はまず買えません。
　今新しいゲームが出たとして、それが中古市場に出るのは早くて2カ月ぐらい後ですが、これは目安ぐらいに思って下さい。
　ゲームの人気やインカムによってそれより早いものもあれば、ずっと後にならないと出回らないものもあります。
　値段の事も考えると、発売後1年ぐらいは待った方が良いでしょう。
　さて、その値段の事ですが、これも人気などで様々で、これといった決まりはありません。いきなり半値以下になったり、ほとんど新品と変わらない値で出ているなんていう事もあります。
　この様に、値段に関しては変動が大きく、なかなか判断が難しいのです。自分で業者から資料を集めたり、本誌の広告やコインジャーナルなどの専門誌で調べるなどするしかありません。
　コントロールボックス類を買うつもりで、しかもその業者が基板を扱っているようでしたら、そこから買うのもいいでしょう。後でお話しするハーネスなどの問題を心配しなくてもすむからです。
　基板を買う事になって注意する事は、図1、図2の様なコネクター（基板の端子）表、ディプスイッチ表が付いているか、ハーネスは付いて来るのかなどを確認する事です。
　また、故障した場合、修理がそこで出来るのかといった様な事や保証についても聞いてみるべきでしょう。
　決して安い買い物ではないので、調べに調べて十分納得した上で買う様にしましょう。後で問題が出た時、どうしたらいいのか解からないという様な事は避けるべきです。

②基板を動かす

　基板を動かす＝ゲームをする。このために必要なのが基板と筐体を継ぐケーブル、いわゆるハーネスというやつで、これを自作出来るなら、どんなゲームも動かせます。ただし、先にも言った基板のコネクター表と、筐体（ボックス類も含む）側の端子表がなければ作るのは無理です。
　表さえあれば、あとは部品と半田付けの技術があれば簡単に作れます。いや、それでも作れないという人は、業者とか知人に作ってもらうしかありません。
　ボックス類なら、その製品を扱っている業者にたのめばすぐに作ってくれますし、製作用の部品も売っている場合が多いので、まず心配はありません。
　心配なのは筐体がテーブルなどの場合です。この場合、筐体側に合ったハーネスが基板について来るとは限らないので、自作しなければならないということです。
　それでも、最近はJAMMAという規格で基板のコネクターを統一しようとしているので、比較的新しいゲームならばハーネスは1つあれば十分でしょう。
　ともあれ、ハーネスは基板を動かすためには絶対に必要なものなので、自作出来るようになってほしいと思います。

③取り扱いの注意!!

　注意と言ってもあまりないのですが、一番気を付けなければならないのは静電気です。
　これが基板内のLSIなどに放電すると、すぐに回路が壊れてしまいます。出来るだけ通電部やICなどの足にさわるのはさけるべきです。
　また、使わない時は静電気を防ぐ黒い袋に、基板を入れておくなどしましょう。
　動かす時も通電部が金属製のものに触れていないか、など注意しないと、基板が壊れる事になります。

苦労も楽しむつもりで

　以上、ざっとですが、筐体、基板について話してみました。もっと知りたいとか、解らない事があるならば、質問をお寄せください。ただし、最終的には自分で調べ、自分で理解しなければなりません。冷たい言い方かもしれませんが、そのぐらいの気合がなければ、後で自分が困ります。
　本当に自分が好きなものなら、苦労が山ほどあっても手に入れるはずです。
　さて、次はコントロールボックスとしてはめずらしい、操作部（ジョイスティックなど）と本体（電源）を分けたタイプ、シグマ電子のAVI-7を紹介します。

図1　エッジコネクター表

56Pエッジコネクタ（3.96mmピッチ）

ハンダ面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
	E	5	
+12V	F	6	+12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター2	J	8	コインカウンター1
	K	9	コインロックアウト　1
スピーカ（−）	L	10	スピーカ（+）
オーディオ（GND）	M	11	オーディオ（+）
ビデオ　GREEN	N	12	ビデオ　RED
ビデオ　SYNC	P	13	ビデオ　BLUE
サービス　スイッチ	R	14	ビデオ　GND
	S	15	テスト　スイッチ
コイン　スイッチ　2	T	16	コイン　スイッチ　1
スタートスイッチ　2	U	17	スタートスイッチ　1
2Pコントロール1　UP	V	18	1Pコントロール1　UP
2Pコントロール2　DOWN	W	19	1Pコントロール2　DOWN
2Pコントロール3　LEFT	X	20	1Pコントロール3　LEFT
2Pコントロール4　RIGHT	Y	21	1Pコントロール4　RIGHT
2Pコントロール5　PUSH1	Z	22	1Pコントロール5　PUSH1
2Pコントロール6　PUSH2	a	23	1Pコントロール6　PUSH2
	b	24	
	c	25	
	d	26	
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

第2部

徹底研究 シグマ電子製コントロールボックス新開発ICモジュールを解剖する

ビデオ出力の強い味方ICモジュール

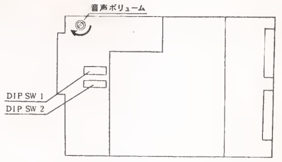
まず写真①〜③を見てください。これがAV-7の本体です。

基板を動かすために必要な電源と、基板からの信号をビデオ出力とオーディオ出力に変換する装置が、この中におさまっています。

ビデオ出力に変換という事からも分かる様に、AV-7も家庭用のテレビをモニターとして使用します。今の家庭

図2 ディップスイッチ表

ゲーム基板調整法



- 音声の調整は、上図音声ボリュームにて行います。（矢印の方向に回すと、音が大きくなります。）
- ディップスイッチの切換

DIP SW 1

内容			SW	1	2	3	4	5	6	7	8
プレイヤー台数			3	OFF	OFF						
			2	ON	OFF						
			4	OFF	ON						
			5	ON	ON						
難易度			標準			OFF	OFF				
			HARD			ON	OFF				
			VERY HARD			OFF	ON				
			未使用			ON	ON				
コインモード	モード2 DIP SW 2の3をON	セレクターA	1コイン 1プレイ					OFF	OFF		
			2コイン 1プレイ					ON	OFF		
			3コイン 1プレイ					OFF	ON		
			5コイン 1プレイ					ON	ON		
		セレクターB	1コイン 2プレイ							OFF	OFF
			1コイン 3プレイ							ON	OFF
			1コイン 5プレイ							OFF	ON
			1コイン 6プレイ							ON	ON
	モード1 DIP SW 2の3をOFF		1コイン 1プレイ					OFF	OFF	OFF	OFF
			2コイン 1プレイ					ON	OFF	OFF	OFF
			3コイン 1プレイ					OFF	ON	OFF	OFF
			4コイン 1プレイ					ON	ON	OFF	OFF
			5コイン 1プレイ					OFF	OFF	ON	OFF
			6コイン 1プレイ					ON	OFF	ON	OFF
			1コイン 2プレイ					OFF	ON	ON	OFF
			1コイン 3プレイ					ON	ON	ON	OFF
			1コイン 4プレイ					OFF	OFF	OFF	ON
			1コイン 5プレイ					ON	OFF	OFF	ON
			1コイン 6プレイ					OFF	ON	OFF	ON
			2コイン 3プレイ					ON	ON	OFF	ON
			3コイン 2プレイ					OFF	OFF	ON	ON
			5コイン 3プレイ					ON	OFF	ON	ON
			8コイン 3プレイ					OFF	ON	ON	ON
			フリープレイ					ON	ON	ON	ON

DIP SW 2

内容	SW	1	2	3	4	5	6	7	8
画面反転	1P側（正転）	OFF							
	2P側（反転）	ON							
ゲームスタイル	テーブル型		OFF						
	アップライト型		ON						
コインモード設定	モード1			OFF					
	モード2			ON					
デモゲーム中の効果音	無				OFF				
	有				ON				
STOPモード	無						OFF		
	有						ON		
TESTモード	非テスト								OFF
	テスト								ON

用のテレビにはビデオ入力とオーディオ入力の端子がほとんど付いていますから、それを利用してゲーム画面を出す訳です。
　画面の映り方は、さすがにRGB21ピン付きのテレビにRGBを直接入力させたものにはかないませんが、ビデオ入力の物としては、今までの物より1段上の鮮明な画像が出る様になっています。
　その訳はシグマ独自の新開発、ICモジュールにあります。写真④がその実物です。
　この小さなパッケージの中に、基板のRGB出力をビデオ、オーディオ出力に変えるために必要な物が入っていて、AV-7の中にこのパッケージが組み込まれています。
　このICモジュールは、今までの変換装置より性能をアップさせて、しかもパッケージ化する事によって、小型で取り扱いやすくなり、AV-7本体をよりコンパクトな物にする事に成功しています。
また、ビデオ出力の画像というのは、正常に画像を出す時に、カラーやRGBの各色の調整が必要なのですが、これらの調整ボリュームが本体前面にあるというのもやりやすくて、親切な設計だと思います。
　今までのものでは、調整ボリュームが本体内部にあるものが多く、基板によって多少のズレが生じた場合、いちいち本体を開けて調整しなければならず、けっこう手間がかかりました。
　外側から簡単に調整できれば、いつでもベストな画像でプレイできます。実際に使う人の事を考えた作りですね。
　この様に、ビデオ出力のものとしては、かなり良く出来ているコントロールボックスです。
　ビデオ出力の利点としては、まず音です。テレビのスピーカーを使うわけですから、音量もテレビのボリュームを使って調節できますし、最近よく見る、音の機能を重視したテレビ（両側にスピーカー、サラウンドetc.）などを使うなら、かなりの迫力のサウンドが期待できます。
　また、当然の事ながら、ビデオ出力ならばビデオに直接つなげる訳で、自分のプレイや、ゲームの名場面、エンディングなどといったものが簡単に録画できますから、自分だけのゲームライブラリーを作りたいという様な人にはもってこいです。
　それでも画像の鮮明さを第一とするならば、RGB出力で、RGB対応のテレビにつなげるしかないでしょう。
　そういった人達のために、AV-7と同じシステム、本体（電源部）とコンパネ（コントロールパネル・ジョイスティックなどが付いている所）を完全に分けてあるもので（これについてはまた後で）、RGB21P対応のRGB-7が発売されています。
　前のボックス紹介の時にも書きましたが、RGB21P対応のテレビは、ゲームセンターで一般に使われているモニターよりも解像度が高いので、非常に鮮明な画像が出ます。
　RGB対応のテレビを持っているなら、それを使った方が良いと思いますが、ゲームをやるためだけにRGB付きのテレビを買うというのも考えものです。安いものではありませんし、そんな事をするなら筐体でも買った方がマシという事になりかねません。
（扱えればの話ですが…）
　そんなにお金をかけずに楽しむという事もコントロールボックス類の利点なのですから、それらを考えた上で、どういったシステムが自分に合うのか、できれば実物を見て確かめてほしいですね。

問題のハーネスは?

　話が少しズレましたが、再びAV-7本体の機能について進めるとしましょう。
　さて、実際にゲームをする（ゲーム基板を動かす）時に最大の問題となるのが、筐体についての所でも書いた、基板とボックスをつなげる線、ハーネスです。
　AV-7でも、他のボックス類と同じく、本体側にコネクターを取り付け、基板からの線をカードコネクター（小さな基板・写真⑤）に半田付けして、それを差し込む様な作りになっています。
　本体正面の下側にある横長のコネクターがそれです。36Pの物を使っていて、他のボックスと同じ様に見えますが、電源やコントロールの線をそれぞれにまとめたり、カードコネクターをよく見ると解りますが、それぞれの半田付けのラインにつなげるべき線の名前が書いてあったりします。
逆に差し込むのを防止するために、カードに切れ込みを入れ、本体のコネクターにピンを入れるなどの、実際に使う人の事を考えた工夫が取り入れられてもいます。
　ハーネス自体は、私としては自作ぐらいはぜひしてほしいと思うのですが、どうしても自分でできない場合には、有料で基板に合った物を製作してくれます。もちろん基板の販売もしていますから、基板を買う時に注文すれば間違いないでしょう。
　さらに、今まで他のボックス類を使っていて、今度AV-7に変えようなどという場合には、そのメーカーの並びをAV-7に変換する物が1つあれば、今までの基板がそのままAV-7で使える様になります。その交換コネクターも特注で、シグマで製作してくれるそうです。
　自作用に部品も販売していますから、ハーネスなど自作する人にとっても部品を集める手間がかからず便利です。
　何度も言っていますが、半田付けの技術と、ちょっとした知識で簡単に作れるハーネスですから、自作にチャレンジしてほしいと思います。

コンパネはどこに?

　今までのAV-7の説明や写真を見る限り、なにかが足りないと思った人もいるでしょう。
　そう、見なれたジョイスティックやボタン、いわゆるコンパネと言われるものがないのです。前にも少し書いてありますが、ここがAV-7（RGB-7）独自のシステムで、



写真①。AV-7本体正面。上の4つのボリュームが画像調整用、下の横長のコネクターがハーネスをつなげる所です。



写真②。左側面。一番上がパワースイッチ、その下がG7をつなげるコネクターの1P、その下が2Pのもの。一番下はヘッドホン端子を自作で付ける時の穴。



写真③。右側面。上の左側がビデオとオーディオの出力コネクター。その右の穴は電源の電圧調整用だが、すでに調整されている。



写真④。これが新開発のICモジュール。後ろのカセットとくらべてもその小ささがわかる。

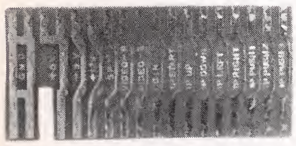

写真⑤。専用カードコネクター。逆差し防止の切り込みは左から3番目。それぞれのラインに名前が見える。

図3　AV-7+G7ターボシステム結線図

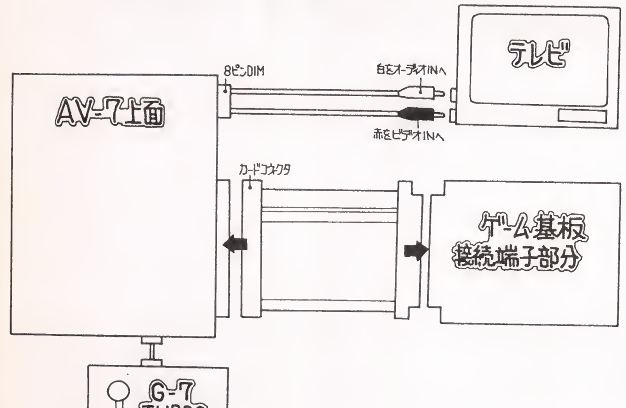
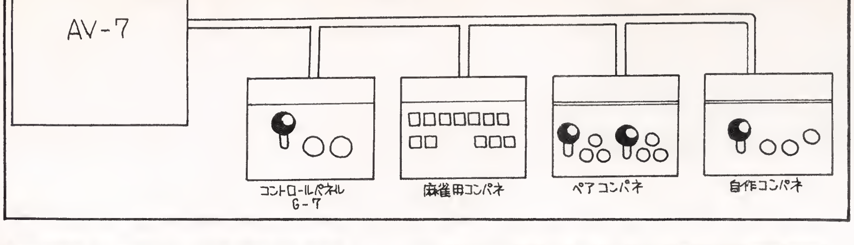


図4



本体とコンパネ部を各自独立させ、ケーブルでつなぐ事によって1つのシステムになる様になっているのです。図3。

一応コンパネ（G-7ターボ）は別売りとなっていますが、AV-7とG-7を合計した価格で、他のボックス類と同じぐらいですから割高という訳ではありません。

逆に、コンパネ部を自作できるとか、そこまでいかなくても、今持っているジョイスティックとAV-7をつなぐケーブルを自作できるならば、本体だけ買えばよいのです。つまり安上がりになります。

AV-7とG-7をつなげるケーブルは、AV-7本体に付いてきますから、手持ちのジョイスティックとつなげるなら、このケーブルを改造に使えます。

それではAV-7の純正コンパネG-7ターボについて見てみましょう。

写真⑥がG-7です。シグマから以前発売していたジョイスティック、プロスティックをグレードアップした感じのコンパネで、操作性の良さもそのままです。

ビデオゲーム対応という事で、ボタンも3つになり、その分一回り大きくなって、安定感や手のポジションも良くなりました。

機能的にも充実して、連射スピードの調節や左右のボタンの反転などが新しく追加され、あらゆるゲームに対応できる様になっています。

またG-7は、別売りのケーブルを変える事によって家庭用ゲーム機、ファミコンやPCエンジンにつなげる事ができ、1台で二役も三役もこなします。写真⑦がG-7用のケーブルです。

コンパネ部がこの様に独立しているので、普通の操作系、レバーとボタンではないものなどでも、コンパネが簡単に変えられるので、すぐに対応できます。図2はすでに発売、又は発売予定の、それらコンパネです。

麻雀ゲームなどもゲームセンターと同じコンパネでできますから、やりやすさが違いますよ。

2P同時のゲームでは、G-7を2台つなげる事によってプレイできます。

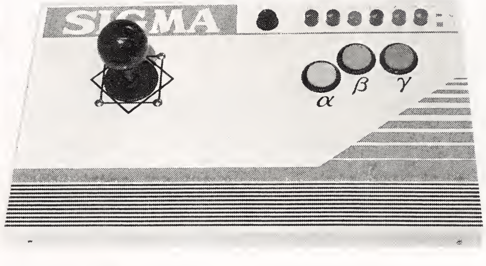
友達同士でG-7を持っているなんていう場合は、持ち寄ってプレイするという事もできる訳です。

AV-7、G-7共に保証書が付いて、アフターサービスもしっかりしていますから、買った後で問題が起こってもあわてずにすみます。そうした意味でも、シグマは信用できるメーカーですし、今までの実績から考えても、安心して買ってもらえる業者だと思います。

AV-7、RGB-7共にコントロールボックスとしては上位に位置するものだと言っていいでしょう。



写真⑦。G-7用ケーブル。上がAV-7用、下は新しく発売されたメガドライブ用ケーブル。



写真⑥。コンパネ部のG-7ターボ。プロスティックより一回り大きくなった。

●シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293
☎07948（4）0476

GAMEST 4月号プレゼント

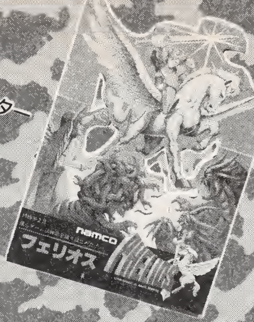
プレゼント希望の人は

3月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆**締め切り**――3月31日の消印のあるハガキまで有効。
◆**当選者発表**――ゲーメスト4月30日発売6月号誌上にて発表。



①米子アミューズビデオ提供ファイバーライト（3名）

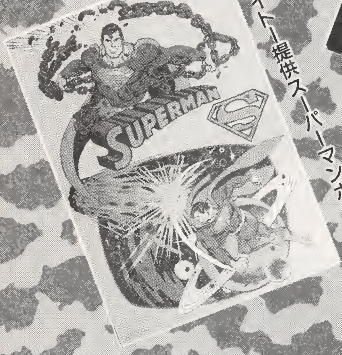


②ナムコ提供フェリオスポップ（4名）



③カプコン提供ストライダー飛竜ポスター（5名）

※これはゲーム画面写真で実際のポスタとは異なります。



④タイトー提供スーパーマンポスター（20名）



⑤ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



⑥コナミ提供グラディウスII（MSX）ポスター（10名）



⑦セガ提供ステッカーセット（4枚1組3名）



⑧㊙生写真（3枚1組10名）



⑨タイトー提供オペレーションサンダーボルトポスター（20名）

当選おめでとう
2月号プレゼント当選者発表

データイースト提供ロボコップポスター
（北海道）田尾貴光
（宮城県）小野寺慎
（〃）小室義男
（群馬県）関口浩行
（東京都）野本智亜樹
（〃）戸塚吉美
（〃）森本三樹
（山梨県）斉藤岳志
（長野県）丸山理樹
（静岡県）藤本謙一
（岐阜県）兼松秀樹
（大阪府）武部和洋
（〃）高橋功
（〃）小田正洋
（〃）長崎公司
（〃）荒井岳
（香川県）牧田健二
（福岡県）水谷幸人
（宮崎県）宇田津知春
（〃）後藤裕二郎

アポロン音工提供CDシングル
沙羅曼蛇Ⓐ
（福島県）高野義幸
沙羅曼蛇Ⓑ
（埼玉県）金哲男
パロディウスⒸ
（京都府）松本竜成
グラディウス２Ⓓ
（神奈川県）奥成洋輔
グラディウスⒺ
（埼玉県）林隆能

ナムコ提供スプラッターハウスポスター
（群馬県）志村雄吉
（静岡県）石橋大輔

ナムコ提供未来忍者ポスター
（岩手県）蜂谷知昭
（栃木県）菅野義之
（埼玉県）斉藤秀之

ナムコ提供スプラッターハウスポップ
（岩手県）斉藤雄介
（愛知県）山下峰司

㊙生写真
（岩手県）工藤明人
（埼玉県）前田清
（〃）池田真久
（〃）菅井啓介
（千葉県）藤田淳一
（〃）尾高大樹
（愛知県）高林透
（富山県）河村千春
（熊本県）友田浩樹
（鹿児島県）土井栄理

米子アミューズビデオ提供テーブルビリヤード
（東京都）成島忠幸
（〃）森田賢司
（鳥取県）林原厚文

サイトロン提供オリジナルジャンパー
（青森県）田中亨
（千葉県）古川直樹
（福井県）三田村忠弘
（岐阜県）安田吉孝
（大阪府）上田壮志

ポニーキャニオン提供未来忍者ビデオ
（東京都）秋山緑
（香川県）金崎英樹

AOU
出展機種収録てあたりしだいゲームリスト

今までのこのコーナーは、なかなか新鮮な情報が届けにくく、不満をお持ちの方も多かったと思います。
そこでそれを少しでも解消するために、今月からは、前の月に発売されたゲームのリストに加えて、現時点で判明している発売予定のゲーム全てのリストを発表します。
さて、2月以降に発売のゲームについてです。
アイレムの四川省ですが、サラリーマン層のうけを期待できます。ジャレコの天聖龍は、ちょっと難易度に問題があるかもしれません。テクモの忍者龍剣伝は、これはもうダブルドラゴンの超難版。
TONMAは、アイレムの自信作ですが、おめみえするのはまだ先になりそうです。
さて次号では、AOUショーの報告があるでしょう。お楽しみにね。

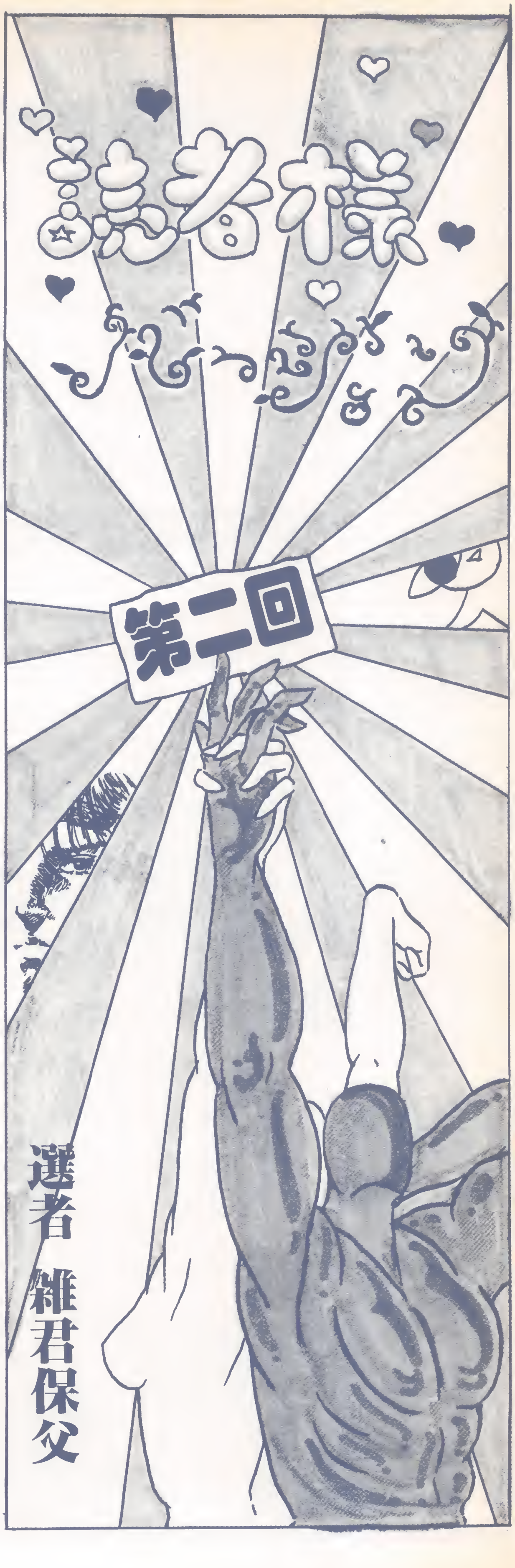
（野村流紋）

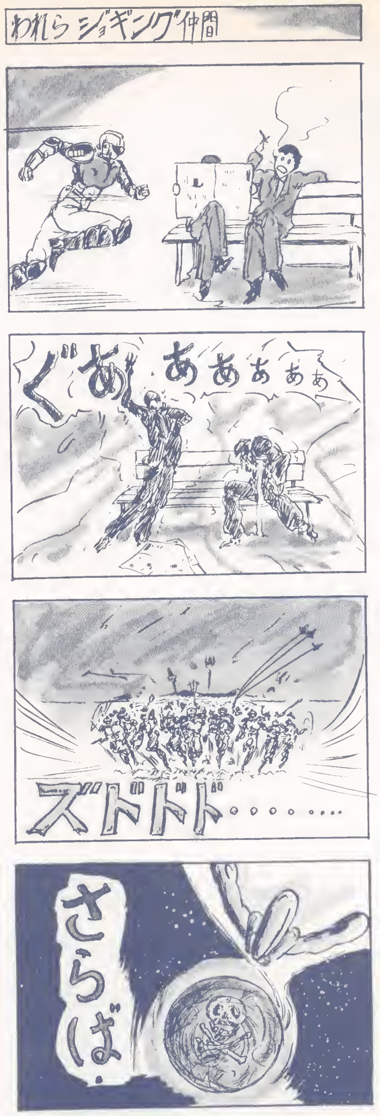
1月発売

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	ＰＲ
アームチャンプ	ジャレコ		腕相撲		
飛鳥&飛鳥	タイトー	8-2	シューティング		
アトミックロボキッド	UPL	8-2	シューティング		
祇園花	ニチブツ		花札		
ゲイングランド	セガ	8-2	キャラシューティング		
スケバン雀士竜子	セガ		麻雀		
ダイナマイトダックス	セガ	2P	キャラアクション		
テレフォン麻雀	ニチブツ	キーボード	麻雀		
麻雀学園	フェイス		麻雀		
麻雀鹿鳴館	ホームデータ		麻雀		
ロボコップ	デコ	8-2	アクション		史上最強のアクションゲーム。

近日発売及びAOUショー出展ゲーム ※はAOU出展機種

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	ＰＲ
ファイティングホーク	タイトー	8-2	シューティング	※	戦闘アクションシューティング。
ラスタンサーガII	タイトー	8-2 2P	アクション	※	2人同時プレイ可能となり新登場。
スーパーマン	タイトー	8-2	アクション	2月	ご存知あのスーパーマンのゲーム。
ターボアウトラン	セガ	ドライブ	ドライブ	2月	アメリカ横断ドライブゲーム。※
クラックダウン	セガ		メイズアクションシューティング		※
バトルアックス	セガ		キャラアクション		※
レッスルウォー	セガ	8-2	プロレス		
ラストサバイバー	セガ	4-1	アクション		
フェリオス	ナムコ	8-1	シューティング	2月初旬	
ロンパーズ	ナムコ		キャラクター迷路	2月中旬	
ウイニングラン	ナムコ	HSAB	ドライブ	2月上旬	※
M.I.A (MISSING IN ACTION)	コナミ	8-3 2P	アクション	2月8日	
LEGEND OF HERO TONMA	アイレム	8-2	キャラシューティング		トンマ皇帝の冒険記。※
四川省女子寮編	タムテックス	8-3	パズル	2月中旬	
ストライダー飛竜	カプコン	8-2	アクション	2月中旬	高得点者のプレイをデモで再現。
天地を喰らう	カプコン	8-3	アクション		※
ドカベン	カプコン		カード野球		マンガ「ドカベン」のゲーム化。※
ウィロー	カプコン		アクション		映画「ウィロー」のゲーム化。※
ファイティングファンタジー	デコ	8-2	アクション		ファイトマネーで武器を調達。※
ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	デコ	8-3 2P	アクション	2月中旬	バリバリ撃って、気分爽快！
タイムマシーン	デコ		ピンボール	※	『時間の旅』がテーマのピンボール。
破兆	ジャレコ	8-3	アクション		ド迫力の痛快アクション。※
天聖龍(セイントドラゴン)	ジャレコ	8-1	シューティング	2月末	問答無用のシューティング。
タフ・ターフ	サン電子	8-2	アクション		既にアメリカのショーで発表済。
ベイルート	サン電子	8-2	シューティングアクション		新作
上海II	サン電子	8-2	パズル		昨年発売した上海のパートII。
忍者龍剣伝	テクモ		アクション	2月中旬	
麻雀ファンクラブ	ビデオシステム		麻雀		
目撃	セタ	R-2	アクション		殴る、蹴るのアクションゲーム。
U.S.クラシック	セタ	TB	ゴルフ		リアル画面のゴルフゲーム。
スーパークラウンズゴルフ	ローラートロン		ゴルフ		



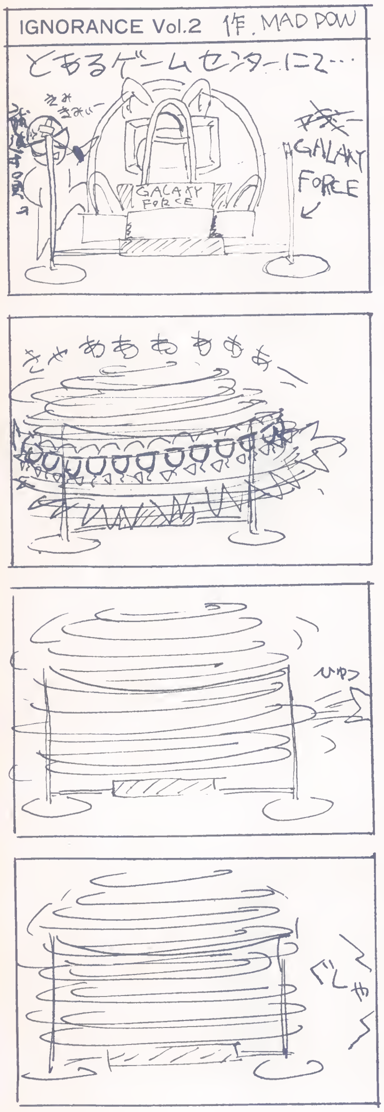


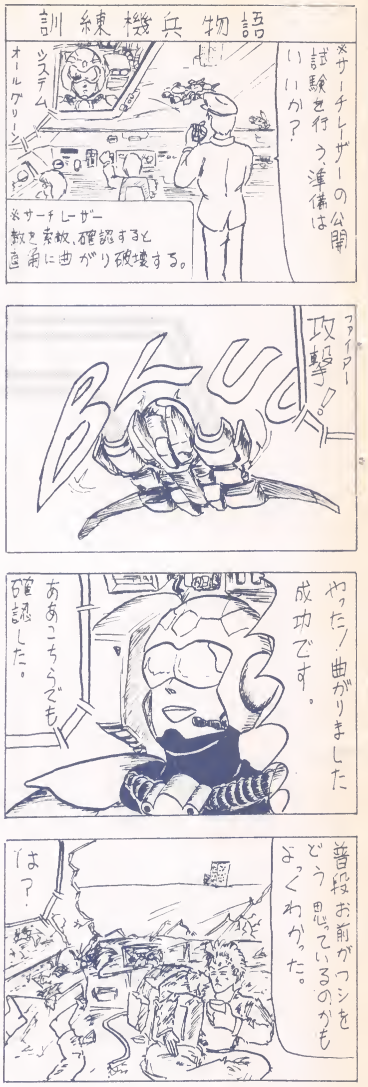
▶ちょっぱあ卍君（東京都）

●ど——も初めまして松本伊代ですうそ。などとシケたギャグではじまりました第2回ゲーセンおわらえ読者様バージョン、今回も前回と同じく妙に味のありやがるチョッパーマン君にしょっぱなをかざってもらいました。

◀MADPOW君（北海道）

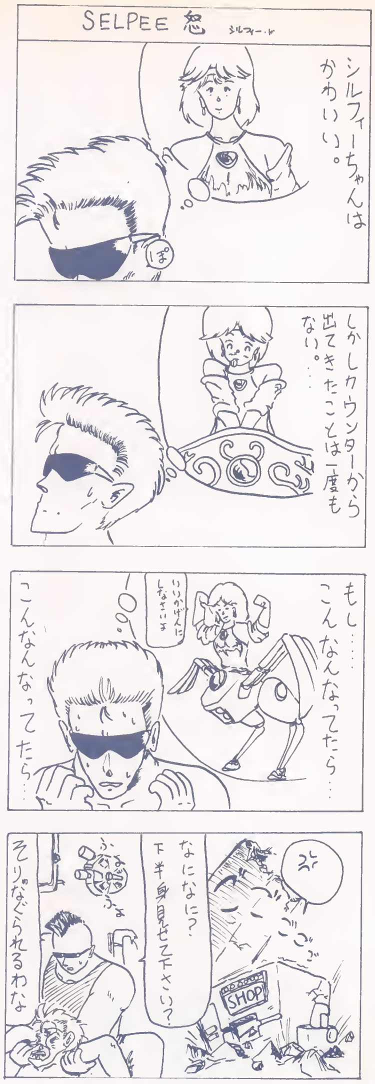
●ど——もお久しぶり田口あゆみですうそ。おっと彼も前回に続いての採用だね。といっても今回連続採用の人ってけっこー多いんだよね。さて今回の彼であるが、普段のウラミをここぞとばかりにはらしてるよーです。若(わけ)えな…(笑)





▶山三君（大阪府）

●ハロー♡お元気?キャロライン洋子です うそなつかしぃー!ハーフだぜーどーでもいい?ゴメン。さてこれから1ページ半にわたって当コーナー最多投稿数を誇る大阪の山三君を大特集してみたいと思います。題して「山三君大特集」!そのまんまじゃねーかってばもうん!!矢礼。

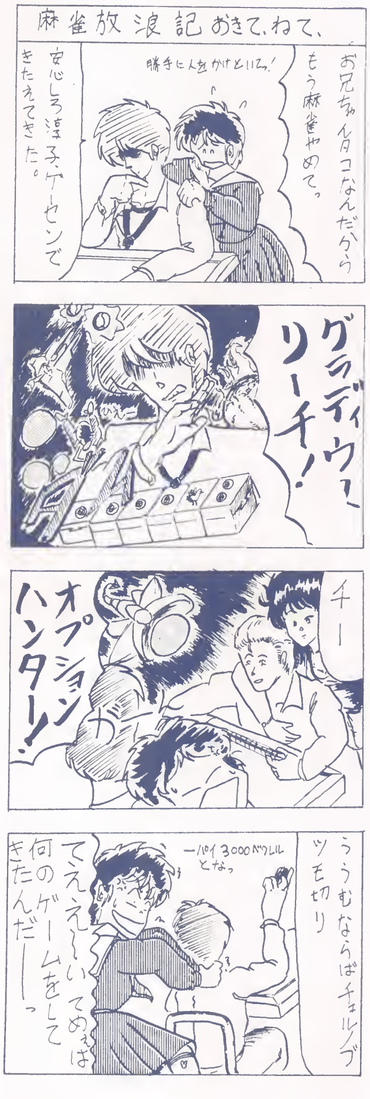


▶山三君（大阪府）

●(つづき)受験なんてとっとと終わらせて映画観てーよーちくしょー。「ゼイリブ」も「モンキーシャイン」も「ダイ・ハード」も「カミング トゥ アメリカ」も「チャイニーズゴーストストーリー」も「ストリート オブ(つづく)

◀山三君（大阪府）

●ところで今回の私の文章の中で、時々乱暴な言葉が使われていたりしますが、これは本人が受験で気がたっているためと思われますので、ひとつカンベンしてくれよなあオイあーくそてめーらみんなバーカバーカ(つづく)



◀山三君（大阪府）

●(つづき)クロコダイル」もあれもこれも終わっちまうよー(涙)ウキーオレと同じ大学受けるやつあ皆落ちろおおおひひひあーすっきり。仕事仕事ーっと。さてこの作品ですがあ(笑)。まー問題はいったいどれぐらいの人がゲームの「子連れ狼」を知っているか、とゆー事でしょう。知ってる?



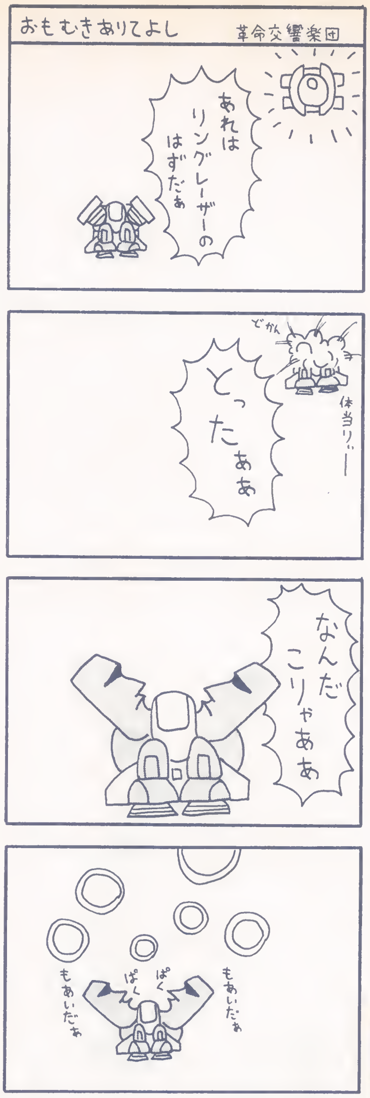
▶山三君（大阪府）

●うんうん。これなんかだと、「おいおい民間車爆破すんなよ運転してんのダレだよなあ俺かえへへ」などと思うところまでは誰でもいく訳で、それを漫画にした時どれだけ面白く表現できるかが、その人の才覚の問われる所でしょう。彼の場合、うまいです。



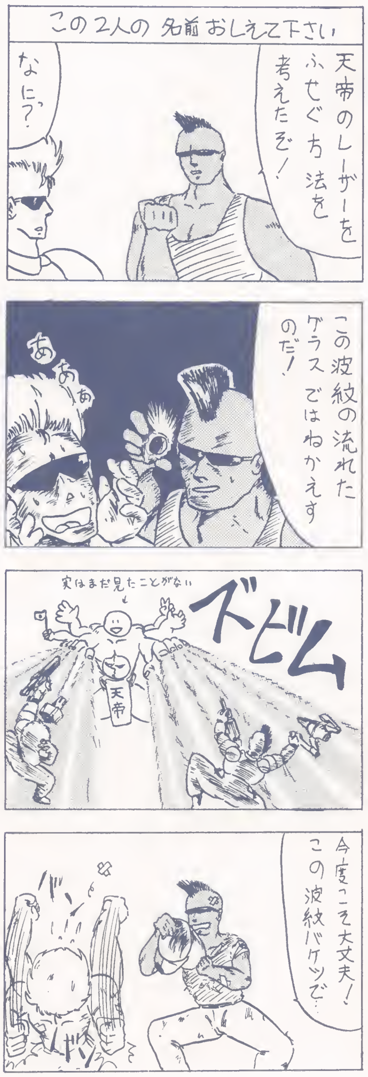
▶革命交響楽団（千葉県）

●ど——もへーイジャック倍率ドン!!の大橋巨泉ですうそ。などとシケたギャグを復活させつつこの人も又々連続掲載組ですね。何やら前回の時は名前の誤植があったそーでスイマセン。最後のコマで思いきり気分が失せてしまった自機の心情が伝わってくるよーです。



▶山三君（大阪府）

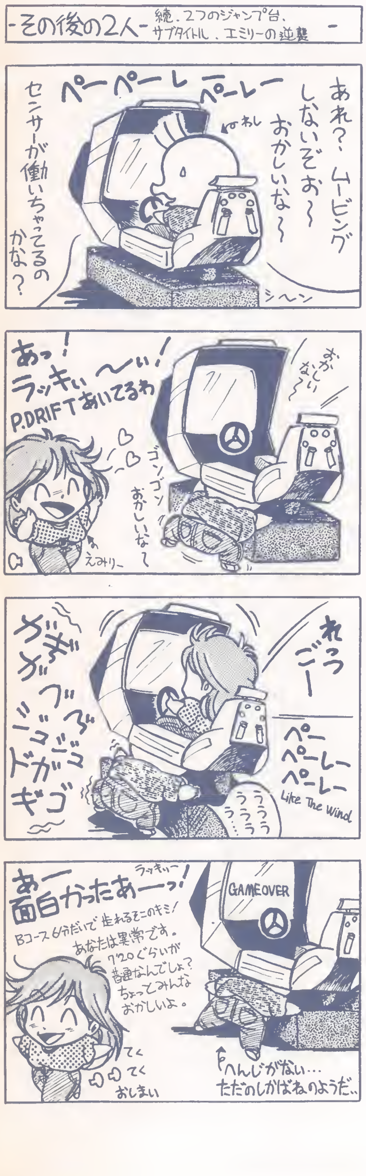
●とゆー訳で「山三君大特集」でした。えーところで正直いって現在このコーナーへの投稿が(早くも)質量共にかなり苦しいです。確かにハガキでの投稿に比べると面倒かもしれませんが、その分大きく載るし、担当が私ですからもー好き勝手できます）いい例が矢本広君ですね。面白い人は今回の山三君のよーに大々的に取り上げてくので、自分に自信のある人はチャレンジしてみて下さい。まーさもなきゃこのコーナーが無くなるだけですが。



▶ほっぺとお尻の肉がもっとほしいPOE（千葉県）

●ど——も早くボクの顔皆覚えてね♡こと新天皇ですうそ。そーいえば名前も覚えにくいんだよなーこの人。やばいか?やめとこ。

オイオイ誰だあエミリーのお尻でならノーミソこねられてもいーや何て思ってる奴は!!俺だよ!!うそ。(でもルーシーならいーや(笑)



失われた岸部シローの愛 by YAM

♪BGM "WHO ARE YOU?" TANI KEI



▶殺君BLUE（石川県）

大馬鹿者。

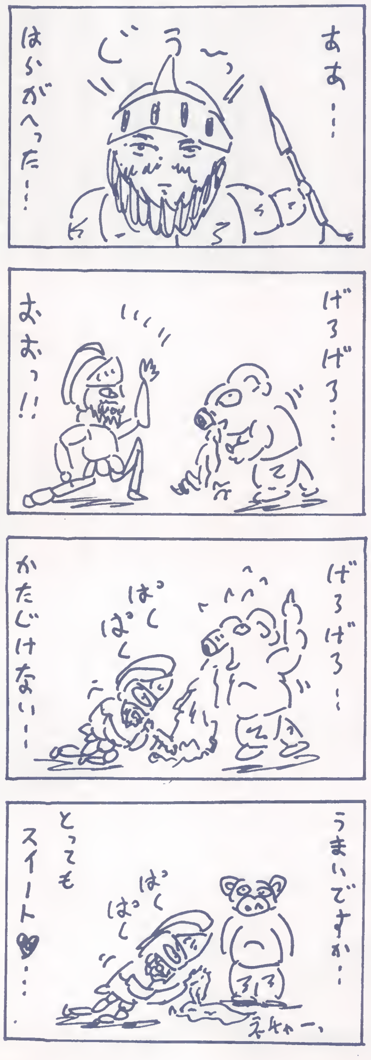
●――載せるオイラ（死語）もしょせんバカ。アイランドだったら確実没だぜ（笑）／

▶ダルセーニョ矢本（東京都）

●どー―も私クボンヘートことおサルバドール・ダリですうかっき――うそ。死者を冒瀆してはいか――んとかいって大勢いるであろう話が見えない読者を置き去りにしつつ話を進めますと、うーむ矢本君は相変わらずでヨイ。印刷大丈夫かー？

それにしても……似てるかあ？　？

千秋楽!!



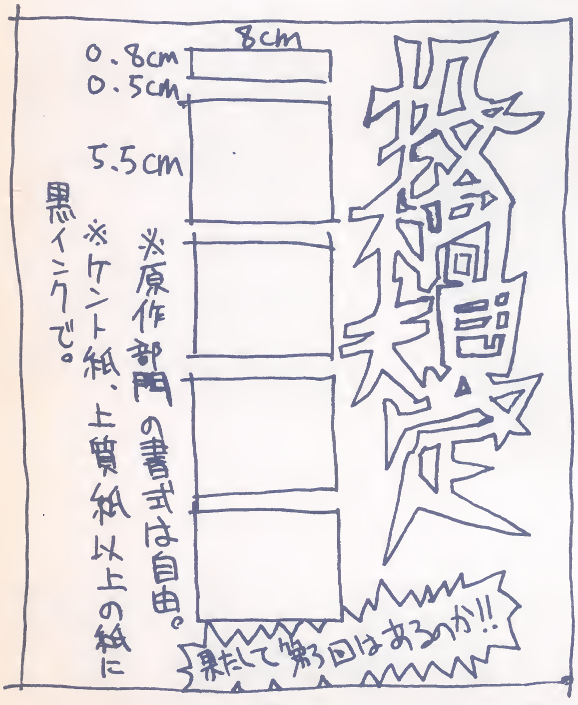
I Got (NO) CHOICE



▶安全靴（福岡県）

●やーやーてめ――ら我が前にひれ伏せい!! 俺様は石井ぜんじ様だぞコラうそ。やはりシスギャグはいーですクセになりそー。とゆー事でトリはこの人に飾ってもらいましょー。

何だかんだいーつつも金の方を選んじゃってるトコロにヒトの哀しさといったものを感じてしまいます。深いね。ほんとかよ。来月は受験の為私お休みだけど投稿よろしくバーイ。



憧れのビデオゲームを君のもとに！

新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

❶



❶ACCESS-TWIN
■7×23×42(cm)
■2レバー・6ボタン。
■ビデオ端子付対応。
■アナログRGB端子対応。
■ヘッドホン装着可。
■その他の装置については仕様書をどうぞ。
■色は黒、白／茶ツートンカラーの2タイプあります。

❷





❷TVG-P 40×40×45(cm)
ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

❸ZERO-ONE
16.5×26(cm)

❹PCB
多数在庫あります。

❺テーブルゲーム機
14インチ、18インチ

❸



●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス

G4係

☎(0425)36−7131(代)
〒190 東京都立川市砂川町8−62−5

めざせハイスコア!!

「テトリス」……ハマっている人、多いんじゃないかな？と、言うことで、ゼーメスト杯争奪「テトリスゲーム大会」が4月1日にあるぞ。みんな腕を磨いておけよ!!

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−CORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Dコース)	6′50″00	自己新(八戸) MSP−PON	ノーマル 5,703,252
2	ゲイングランド	29,498,015	うらグーグー島 あたたち!!	ノーマル・クリア してみろったなー!
3	ハードパンチャー	11,800,350	E-SWAT'S ATT©	ノーマル・クリア グロッキー4
4	チェイスH．Q．	11,016,000	再び入院中 AMIチャ	首がまわらない クリア
5	スプラッターハウス	626,800	マッド㋠	ノーマル・3人 クリア
6	イメージファイト	768,000	E-SAT'S はまったじゃ〜/©	ノーマル・3機 2周4面
7	ダイナマイトダックス	771,140	「いこか〜」© たんば㋐	ノーマル・3人 4面ではまった
8	テトリス(ノーマル)	141,189	E-SWAT'S MAJ，T©	レベル41 ライン184
9	モンスターレア	774,160	E-SWAT'S 低いスコアRI©	ノーマル・4人 14面
10	ロボコップ	851,900	E-SWAT'S ATT©	ノーマル クリア

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2−6−5 ☎(0172)35−4704

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	7′05″02	E-SWAT'S きょうこさん©	ノーマル ALL1位 リフトオレンジP
2	〃(Bコース)	6′51″00	E-SWAT'S 会長 AXE-B・S©	ノーマル ALL1位 5,701,405pts
3	〃(Cコース)	6′59″92	E-SWAT'S 管理人©(ZDN)	ノーマル ALL1位 帰るよ
4	〃(Dコース)	6′51″19	MSP-PON	ノーマル ALL1位 5,698,026pts
5	〃(Eコース)	6′59″95	E-SWAT'S 管理人さん©	ノーマル ALL1位 こけ×3
6	大魔界村	全2周クリア	E-SWAT'Lip Tick©	ノーマル 設定3人
7	テトリス(ノーマル)	101,565	ZAP	ライン101 レベル24
8	ダイナマイトダックス	596,250	ZAP	R3ボス
9	ゲイングランド	13,286,408	2001年 M・Y・P	ノーマル タイムイージー IP 3-8
10	スプラッターハウス	257,100	E-SWAT'S KTL©(ZDN)	クリア ノーマル

弘前ハイローザスペースランド ☆=8

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33−6584

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	メタルホーク(ニューバージョン)	12,091	E-SWAT'S FIREBURST©	ノーマル 1クレジット クリア
2	未来忍者	931,510	〃 AXE-B，S©	ノーマル 1クレ クリア 残体力50
3	イメージファイト	1,006,000	〃 Lip Tick©	ノーマル 3機 R−15(2−7)
4	ハードパンチャー	11,816,600	AGA	ノーマル 全面クリア
5	テトリス	129,900	ZAP	ノーマル ライン99 レベル22
6	モンスターレア	796,580	E-SWAT'S REAL IDEA©	ノーマル R−14
7	ロボコップ	753,300	S. G. S.	ノーマル 全面クリア
8	スプラッターハウス	620,500	ZAP	ノーマル 全面クリア
9	TATSUJIN	10,000,000+α	E-SWAT'S Lip Tick©	イージー 3機 7−5 エリア999+α
10	大魔界村		多数の皆様	ノーマル 全2周クリア

プレイシティキャロット八戸店 ☆=2

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−4645

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	メタルホーク(ニューバージョン)	12,405	HIT-ARY	クリア
2	ロボコップ	758,600	E．C	ノーマル設定 クリア
3	ヘビーユニット	8,488,650	MSP-PON	ノーマル 11周 3—3
4	大魔界村	377,300	E．C	ノーマル設定 2周目クリア
5	テトリス(ノーマル点数)	116,733	KAZ	レベル22 ライン102
6	テトリス(ノーマルライン数)	111	KAZ	レベル25 点数93,129
7	アサルトプラス(イージー)	1,254,750	MSP-PON	ノーマル 残機5
8	クレイジークライマー2	359,250	ANS	5面
9	パワードリフト(Bコース)	6′52″25	POWERED by T．Y	ノーマル
10	パワードリフト(Cコース)	6′51″57	MSP-PON	ノーマル

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7−27とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24−0011

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	チェイスHQ	10,820,000	中川原正義君だピョーン	ノーマル
2	イメージファイト	656,000	GENIDS KAM	2−2 ノーマル 1コイン
3	大魔界村	258,200	留目広隆	全面クリア 1コイン ノーマル ZAPなし
4	ヘビーユニット	1,754,400	スーパーマグナム デリシャス知則	1コイン ノーマル
5	オーダイン	クリスタル 696,700	HIT-ARY	1コイン ノーマル
6	ストリートファイター	696,400	柳田君だよ〜ん	1コイン 全面クリア
7	ドラゴンニンジャ(2P)	366,300	竹田英司 蒔苗引基	ノーマル 全面クリア
8	トップランディング	799	HIT-ARY	全面クリア
9	ロストワールド	8,328,500	BA-TSU −M・M	全面クリア ノーマル
10	サンダークロス	4,742,880	MHC-OREだ	4−7 ノーマル

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1−5 ☎(011)761−6172

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	85,673	オヤジ	ライン92 レベル21
2	スプラッターハウス	381,400	さどる君の8番弟子	クリア 残2人
3	サンダークロス(ニューバージョン)	1,371,580	YATCH.!	2−2
4	オペレーションウルフ	211,350	JAC	6面 70.3%
5	アウトラン	4′48″93	ALWAYS -AHO	クリア ハード
6	大魔界村	438,700	石川	クリア
7	イメージファイト	775,100	ALWAYS -AHO	2−4
8	ヘビーユニット	339,650	山崎	5−1
9	ストリートファイター	708,200	吉田	クリア
10	オーダイン	クリスタル 423,200	北陵高のわたる	クリア

プレイシティキャロット琴似店 ☆=4

北海道札幌市西区新琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621−1110

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	141,337	いろは	ライン149 レベル36
2	ロボコップ	765,200	GC− 佐藤直行	クリア ノーマル タイム28″51
3	大魔界村	486,900	NGM−FPS—SJr	ノーマル設定 2周クリア
4	イメージファイト	889,700	NGM-茂野	3機設定 ノーマル 2−5
5	メタルホーク(ニューバージョン)	12,888	NGM-BIN	ノーマル設定 クリア
6	未来忍者	916,580	中川 剛	残り体力=2 クリア ノーマル
7	TATSUJIN	10,000,000+α	佐藤公彦	ノーマル設定 クリア
8	パワードリフト(Bコース)	6′47″80	EXCEED -RTB	ノーマル設定 6面クリア
9	パワードリフト(Eコース)	6′53″42	EXCEED -RTB	ノーマル設定 6面クリア
10				

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812−2281

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Cコース)	6′53″76	LAP-BMXER	ノーマル
2	ゲイングランド(1P)	29,886,555	LAP-BMXER	easier設定
3	ゲイングランド(2P)	60,015,435	LAP-BMXER LAP−汗っかき	easier設定 男はジェネラル!
4	テトリス(ノーマル)	76,502	LAP-BMXER	ライン114 レベル26
5	モンスターレア	741,640	LU.	ノーマル R−14
6	アウトラン Ver 1(Dコース)	4′33″09	SOE-FINAL-NEC(南7条店です)	55・52・52・53・43″75 32秒は見えた64E
7	アウトラン Ver 1(Bコース)	4′36″03	SOE-FINAL-NEC	アウトラインと言えば、南7条店!
8	テトリス(マークIII版?)	107,597	SAT-TOR	南7条店 ライン128
9	ロストワールド(1P)	10,606,600	SOE-FINAL-NEC SOE-ROTHMANS	ノーマル 南7条店
10	メルヘンメイズ	823,990	CIA	ノーマル 南7条店

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)23−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	147,517	まあちゃんの友達	ライン202 ノーマル
2	ロボコップ	503,600	<./?@#> ☆	最終面
3	アトミック ロボキッド	654,000	HIE-POBU(恵庭)	20面
4	オペレーションサンダーボルト	540,200	MIO(札幌)	1P 8面
5	モンスターレア	570,100	NGM-BIN	R=11
6	チェッカーフラブ	555,030	HIE-BUS(恵庭)	ALL
7	パワードリフト(Bコース)	6′53″35	AMM-中川剛(小樽)	ALL
8	大魔界村	全2周クリア	Y.K+WHIM-MA NGM-FPS-SJr	3名
9	未来忍者	1,027,600	AMM-中川剛(小樽)	ALL
10	TATSUJIN	10,000,000+α	WHIM-SHARK	8−1

プレイシティキャロット旭川店 ☆=7

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23−3245

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	1,326,700	飛脚−龍志郎	ノーマル 残85 1コインオール
2	オペレーション・サンダーボルト	8面	WHIM-HYP	ノーマル 1コイン 41万点以上
3	大魔界村	256,100	WHIM-ALTHEA	1コイン オールノーマル ZAPナシ
4	ロボコップ	3,020,800	ARIS-CIN-NCR	ノーマル 29:50 1コインオール
5	イメージファイト	1,025,100	ARIS-ΨV	ノーマル 1コイン 2−5
6	アウトラン	4′31″78	ARIS-ΨV	Dコース
7	ハードパンチャー	1,606,800	WHIM-CIN-NCR	ノーマル R−8
8	テトリス(ノーマル)	70,450	ARIS-ΨV	ライン68
9	テトリス(イージー)	298,671	EXE-TET	ライン389
10	アサルトプラス(イージー)	33,600	飛脚−龍志郎	イージー ロースコア

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61−2668

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	グラディウスII	4,931,500	HUL-KGT	8−8 ⑧−F
2	チェイスHQ	10,710,160	HUL-BOYこと、とんちゃん	クリア
3	サイバリオン(基礎編)	9,811,590	HUL-BOYこと、とんちゃん	クリア
4	サイバリオン(実戦編)	19,576,960	HUL-TCY	No.74 200万×4
5	大魔界村	200,800	甦る金狼	ALL
6	イメージファイト	753,600	HUL-KGT	2−4
7	テトリス	308,992	つかれた!!	ライン496
8	ロボコップ	447,800	甦る金狼	
9	TATSUJIN	9,501,120	WHIM-のりたま	7−3
10				

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条2丁目 ☎(011)213−2565

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	410,000	AMM-YATCH.!	2周クリア ZAP無
2	未来忍者	513,490	AMM-YATCH.!	クリア
3	スプラッターハウス	381,800	AAA-MoAi-かすみ☆㊐	クリア 残2
4	イメージファイト	942,500	AMM-やっちまった HCM-忘れてった	2—4
5	グラディウスII	3,683,900	AMM-MBT㋩	④−F 6−8
6	メタルホーク	12,645	EXCEED-SEK	クリア MARSHAL
7	R−TYPE	945,900	拓北 佐藤秀樹	ALLクリア
8	ロボコップ	184,600	ぼくでぇす!	ハイスコア出して下さいよー
9	クレイジークライマー2	177,800	MoAi-ANDOR. S	ALLクリア(ロースコア)
10	カプコンボウリング	280	TAA	

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2−12 ☎(011)694−4129

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	873,900	AMM-YATCH	2−4
2	テトリス(ノーマル)	56,668	ALWAYS -AHO	レベル16 ライン74
3	大魔界村	全2周クリア	FPS-SJr. AMM-YATCH	ZAP=0
4	ハードパンチャー	11,952,350	阿部 誠	ALL(50−40−10)
5	モンスターレア	561,280	NGM-FPS-SJr	ALL
6	ロボコップ	880,800	M..すーぱーすぴなー	ALL(29:27)
7	上海	982	Mr. X	7面
8	最後の忍道	2,499,600	NGM-FPS-SJr	ALL(ノーマル設定3人)
9	シークレットサービス	6,992,420	T．A	
10	ブラックドラゴン	2,658,050	OAM-KA's あおの	ALL

ダイエーDLL郡山店 ☆＝21

福島県郡山市大町１－４－５ ☎(0429)34－2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	6′58″30	E2＝A(C)！	6面クリア ノーマル
2	パワードリフト(Bコース)	6′49″13	ITA－キタノイーグルだぞSOL	6面クリア
3	パワードリフト(Cコース)	6′55″35	めんてい終了！	6面クリア
4	パワードリフト(Dコース)	6′45″34	ITA－SOL	6面クリア
5	テトリス(イージー)	999,999＋α	SPREAM－DIG	ライン999＋α レベル99＋α
6	大魔界村	全２周クリア	DYE．S 風の谷のナウシカ	ノーマル エブリ７万
7	メタルホーク	10,076	JEY－J－T．W	全面クリア マーシャル
8	ヘビーユニット	1,807,300	T．160 E－LOR－LD	3－3－2 ノーマル
9	ロボコップ	726,300	H．S	全面クリア 24:14 イージー
10	ワールドスタジアム	5連続本塁打	CBC	こーらくえん Gチーム

秋田キャロットハウス ☆＝2

秋田県秋田市中通１－４－４古沢ビル ☎(0188)32－2868

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	メタルホーク(ニューバージョン)	12,890	BC－BAN	全面クリア
2	未来忍者	857,340	JORI	残＝48 全面クリア
3	スプラッターハウス	538,800	RADISH－NLT－トト	全面クリア
4	大魔界村	全２周クリア	常連４名の皆様	ノーマル ３機設定
5	イメージファイト	796,700	ESFORCE－NIN	３機設定 ノーマル ２－５
6	ロボコップ	764,200	KEMA	ノーマル 全面クリア
7	ハードパンチャー	1,500,000	BC－BAN	8面
8	モンスターレア	741,860	MOO	13面
9	クレイジークライマー2	533,350	ESFORCE－CAT	6面
10	カプコンボウリング	266	ESFORCE－NIN	

プレイシティキャロット仙台店 ☆＝32

宮城県仙台市中央１－２－３第１ビル２Ｆ ☎(022)223－8380

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	1,655,800	SPREAM－I．Z	全２周クリア
2	ロボコップ	7,344,700	SPREAM－I．Z	全面クリア
3	サイバリオン(実戦編)	19,564,570	SPREAM－K．W ここに眠る	ノーミス×４ No.18
4	テトリス(ノーマル)	163,299	テトランⓉ	レベル51 ライン219
5	未来忍者	742,690	M．K	クリア
6	ハードパンチャー	11,914,500	H．A	ALLクリア ８′50″
7	サイバリオン(基礎編)	10,808,980	あとはまかせた。	ノーミス×４
8	ホットチェイス	285,540	SPREAM－I．Z	クリア
9	ヘビーユニット	5,748,450	SPREAM－SAKI	７－５－３
10				

ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13－1 うすい百貨店内 ☎(0429)32－0001(内)287

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	239,600	EXCEPTION－NOA	ノーマル 全２周目クリア
2	イメージファイト	592,300	EXCEPTION－LRS	２周目２面 10面
3	ハードパンチャー	1,386,560	EXCEPTION－LRS	7面
4	スプラッターハウス	307,100	まっち	オールクリア 残－1
5	未来忍者	？	EXC－あべちゃん	6面 永久パターン有り
6	オーダイン	599,200	EXCEPTION－MGN	全面クリア
7	銀河任侠伝	2,263,300	にほんかい	全面クリア
8	ワールドスタジアム	31対13	CBC	W－G
9				
10				

DLL屋内遊園地秋田店 ☆＝1

秋田県秋田市大町２－３－27 ☎(0188)65－2811

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	667,192	ESFORCE－BEER	ライン999
2	ゲイングランド(１Ｐ)	16,489,746	MOO	ノーマル ４－５
3	〃 (２Ｐ)	32,571,166	MOO・あっち	ノーマル ４－４
4	イメージファイト	1,013,500	ESFORCE－やま	ノーマル ３機 ２－７
5	ロボコップ	762,300	KEMA	ノーマル ３人 ALL
6	飛鳥＆飛鳥(１Ｐ)	287,900	ESFORCE－やま	ノーマル ２機 １コイン ALL
7	サイバリオン(基礎編)	8,976,190	ANK	ノーマル ２機 １コイン ALL
8	〃 (実戦編)	16,805,420	ANK	ノーマル２機 ノーミス×3 1コイン ALL End13 ノーダメージ×2
9	ダイナマイトダックス(１Ｐ)	593,900	ESFORCE－ZK	ノーマル ３人 ３面
10	モンスターレア(１Ｐ)	682,150	MOO	ノーマル ３人 13面

プレイランドファンタジー ☆＝2

宮城県仙台市中央１－７－６西原ビル ☎(022)261－6911

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Bコース)	6′54″48	Disir	ノーマル エキストラ１位
2	大魔界村	全２周クリア	SPREAM－K．W．他多数	ノーマル ZAPなし
3	ゲイングランド	30,327,645	SPREAM－RIO	ノーマル 全面クリア
4	テトリス(イージー)	471,825	SGG－KEY	ライン642
5	イメージファイト	1,281,200	SPREAM－SAKI	全２周クリア ５機 ノーマル
6	ロボコップ	3,331,900	SPREAM－Y．U	全面クリア ノーマル
7	ダイナマイト ダックス	2,267,850	怒羅権－RYU	全面クリア イージー
8	飛鳥＆飛鳥	658,300	SPREAM－ハードパンチャーのロ	クリア ノーマル
9	ホットチェイス	286,080	怒羅権－KEN	全面クリア イージー
10	脱獄	235,650	Pio	クリア イージー

二荒キャロットハウス ☆＝2

栃木県宇都宮市二荒町９－４ ☎(0286)34－0611

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	2,241,300	MB－JUN	ノーマル設定 R－ALL B×1
2	大魔界村	399,200	EDWARD	ノーマル３人設定 ALLクリア ZAPなし
3	テトリス	444,155	SRM－Y．S	イージー設定 L－530 R99＋α
4	未来忍者	307,830	てんかせぼうしくん	ノーマル設定 R－4
5	モンスターレア	803,070	SRM－Y．S	ノーマル３人設定 R－ALL
6	オーダイン	クリスタル 743,600	SRM－CHOKU	イージー3機設定 ALL残機５
7	メタルホーク	10,441	SRM－爆裂くん	ノーマル3機設定 R－8
8	ファンタジーゾーン(海外ver)	22,439,420	SRM－CHOKU	ノーマル3機設定 ６周目の３面
9	カルテット	71,881,000	ロの軽い男	JOE P－2000 189面
10	HIGH SPEED	5,515,500	TYU－はんど	エキストラ×1

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆＝9

山形県山形市七日町２丁目１－８ ☎(0236)23－0080

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Bコース)	6′48″27	MARO	6面クリア ノーマル設定
2	パワードリフト(Cコース)	6′48″90	SPREAM－SHOTⓉ	6面クリア ノーマル設定
3	パワードリフト(Eコース)	6′52″76	MARO	6面クリア ノーマル設定
4	ゲイングランド(１Ｐ)	30,331,525	FUN	1コイン全面クリア ランク ノーマル
5	ゲイングランド(２Ｐ)	58,840,185	F．M＆HFK	各1コイン全面クリア ランクノーマル
6	テトリス(ノーマル)	211,748	小柳	レベル70ライン288
7	大魔界村	343,900	ATM－LSR	1コイン全面クリア ノーマル ZAPなし
8	ロボコップ	736,300	RMC－SHO	1コイン全面クリア ノーマル設定
9	イメージファイト	745,200	F．M	２周目４面 ノーマル３機設定
10	スプラッターハウス	733,300	ATM－LSR	1コイン全面クリア ノーマル設定

ハイテクランド日ノ出ベガス

宮城県仙台市中央１－10－２３日ノ出ビル３Ｆ ☎(022)264－0570

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	186,930	ベンハー	ライン288
2	イメージファイト	607,900	まるじ	Ｒ２－２
3	パワードリフト(Bコース)	6′58″06	まるじ	エキストラ１位
4	上海	972	安藤 敦	健康
5	モンスターランド	残5,952G	まるじ	１コイン クリア
6	カベール	563,140	中村主水	Ｒ－２－４
7	スクランブルスピリッツ	3,402,940	ビリー木村	２－２
8	モンスターレア	473,830	ロッカシイエキン八尋	Ｒ－10
9	飛翔鮫	10,000,000＋α	M．A A．N	エリア 999＋α
10				

ゲームランド小山 ☆＝1

栃木県小山市中央町３－６ ☎(0285)23－0908

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	126,816	SRM－YSⓉ	ライン147 レベル34
2	ゲイングランド	6,715,576	SRM－平野	４－４
3	モンスターレア	803,200	AMAさんやにくさいよどうにかして	
4	ダイナマイトダックス	153,180	うるせーなばかやろ	
5	イメージファイト	742,800	禁煙したんじゃないの？	２－４
6	大魔界村	257,800	なんすかそれ？	全面クリア 残＝２
7	脱獄	60,900	ボヨヨヨーン	
8	スプラッターハウス	743,200	10万点が逃げていく	全面クリア 10万×４ 残＝２
9	パワードリフト			
10	飛翔鮫	10,000,000＋α	新格闘王	19周目３面 残＝23

マリーン５ナムコランド

山形県酒田市中町２－５－１ ☎(0234)26－0029

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	427,700	SGG「まさかの」WIZ	ノーマル設定 Ｒ７
2	リングの王者	169,100	SGG「恋する男たち」ENG	ノーマル設定 ワールドチャンピオン
3	スプラッターハウス	359,200	SGG「グエ～」ENG	ノーマル設定 １コインクリア
4	メタルホーク	10,349	でじゃぶう うひょひょ	イージー設定 １コインクリア
5	未来忍者	341,910	DRITY	ノーマル設定 R11
6	イメージファイト	785,000	なかつけんじさんがスランプだぞがんばれ荒木	ノーマル設定 2周目5面 R13
7	テトリス(イージー)	187,275	えむえす	レベル55 ライン242
8	オーダイン	クリスタル 702,300	鶴岡ダイエーのYOU	ノーマル設定 １コインクリア
9	ベラボーマン	366,100	ONODERA	ノーマル設定 １コインクリア
10	ハードパンチャー	11,767,800	でじゃぶう うひょひょ	ノーマル設定 １コインクリア

ゲームコーナーロム ☆＝2

宮城県仙台市向山２－２－17 ☎(022)262－9065

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(別バージョン・イージー)	226,666	ミスターオクレ	レベル80 ライン263
2	大魔界村	全２周クリア	怒羅権－RYU ベクトルセリザワ	3人イージー(ランク2) 5人イージー(ランク1)
3	イメージファイト	903,500	CILICA	５機ノーマル ２周目５面
4	ハードパンチャー(１Ｐ)	1,456,600	FXT－DERA	ノーマル ７人目
5	TATSUJIN	10,000,000＋α	FXT－TON MADOKA．A	7周目5面 残10 7周目3面 共に5機設定
6	ヘビーユニット	6,926,900	FXT－TON	3機ノーマル 9周目4－3
7	モンスターレア(１Ｐ)	594,330	FXT－OMI	５人ノーマル 11面ボス
8	スクランブルスピリッツ(１Ｐ)	4,121,370	FXT－OMI	５機イージー ２周目４面
9	サイバリオン(基礎編)	11,326,710	FXT－OMI	3機ノーマル 残×4 ノーミス×5
10	サイバリオン(実戦編)	16,602,050	FXT－OMI	3機ノーマル エンディング No.74 残×4 ノーミス×2

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町５－19 ☎(0277)22－9484

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	6′55″59	ATF－MFP	ノーマル ALL１位
2	パワードリフト(Bコース)	6′48″44	ATF－KOH	ノーマル ALL１位
3	パワードリフト(Cコース)	6′56″80	ATF－KOH	ノーマル ALL１位
4	パワードリフト(Dコース)	6′49″92	ATF－KOH	ノーマル ALL１位
5	パワードリフト(Eコース)	6′55″64	ATF－Z卒－K．K	ノーマル ALL１位
6	テトリス(イージー)	423,969	ATF－Z卒－K．K	ライン582 レベル99＋α
7	大魔界村	1,060,000	ZIL－APPLE	ノーマル ２周クリア
8	ゲイングランド	16,457,796	CPU－TRY－Z	ノーマル 1コイン1P ４－５
9	イメージファイト	758,800	ZIL－APPLE	ノーマル ２－４
10	ハードパンチャー	220,150	CPU－TRY－Z	ノーマル ２面

ゲームブティックジャック＆ベティ ☆＝5

山形県米沢市中央１－14－12セントラルビル１Ｆ ☎(0238)21－1864

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	726,500	SPREAM－BOMB	全面クリア 22:50 ノーマル設定
2	ゲイングランド(１Ｐ)	29,729,485	ぶたさん	全面クリア、敵ノーマル TIMEイージー
3	ゲイングランド(２Ｐ)	58,598,535	ぶたさん＆JUN	全面クリア、敵ノーマル TIMEイージー
4	ゲイングランド(１Ｐ)	29,606,975	GIN	全面クリア、敵ノーマル TIMEイージー
5	テトリス(イージー)	999,999＋α	SPREAM－BOMB 小柳	レベル99 レベル999
6	スプラッターハウス	696,600	NG	全面クリア イージー設定
7	スプラッターハウス	429,700	会田裕之	全面クリア ノーマル設定
8	オペレーションサンダーボルト(１Ｐ)	2,043,780	F．M	全面クリア、人質17人 救急箱1つ、55.3％
9	オペレーションサンダーボルト(２Ｐ)	4,941,130	F．M＆O．M	全面クリア
10	グラディウス	10,000,000＋α	RUS	21－1 ノーマル設定

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45－３ ☎(022)227－0524

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	1,525,900	SPR－I・Z	全２周クリア
2	大魔界村	全２周クリア	TOMMY 他１名	永パナシ
3	TATSUJIN	10,000,000	TSF－MAOMO Ⓦ他１名	７周目５面 ８周目１面
4	脱獄	246,750	Y．S	ALL
5	モンスターレア	491,990	崩御くにちゅる	R－11
6	スクランブルスピリッツ	2,486,670	TSF－MAOⓌ	イージー R－６ボス
7	未来忍者	518,060	No83Ⓣ	ALL
8	テトリス	236,275	M・O	レベル－71 ライン－302
9	ヘビーユニット	1,938,700	THU．あぶそーぶ	３周目３－２
10	グラディウスⅡ	2,121,000	新興宗教 謎のM島教狂徒	４－４ ④－F

書店（帖合）印
部数　　　　　　　　　冊

ゲーメスト

No.11	No.22
No.14	No.23
No.15	No.24
No.16	No.25
No.17	No.26
No.18	No.27
No.19	No.28
No.20	No.29
No.21	No.30

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）
No.27（'88　12月号）
No.28（'89　1月号）
No.29（'89　2月号）
No.30（'89　3月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：ロストワールド



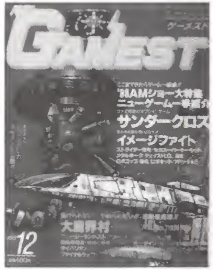
No.25　（'88　10月号）
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



No.26　（'88　11月号）
- 特集タイトーはどう進む？
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

特集：AMショー



No.27　（'88　12月号）
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

キリトリ線

特集：イメージファイト



No.28　（'89　1月号）
- イメージファイト前半攻略
- サイバリオン実戦編攻略
- TATSUJIN前半攻略
- サンダークロス前半攻略
- パワードリフトカレンダー
- 特製カセットレーベル
- ゲーム懸賞論文入賞作発表

特集：ゲーメスト大賞



No.29　（'89　2月号）
- 特集第２回ゲーメスト大賞
- イメージファイト４～６面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

特集：アイレムの全て



No.30　（'89　3月号）
- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト２周へ
- 大魔界村宝箱・１～３面
- テトリス基礎編
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム／アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中!

特集：1943攻略



No.11 （'87 8月号）
●1943攻略
●飛翔鮫攻略
●忍者くん阿修羅の章攻略
●大列車強盗攻略
●東京ゲーセン大紹介
●忍者くん開発インタビュー
●長時間プレイを考える

特集：R－TYPE



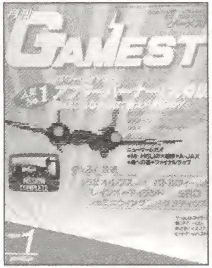
No.14 （'87 11月号）
●AMショー先取特集
●R－TYPE後半面攻略
●ブラックドラゴン攻略前編
●フラックアタック攻略
●ストリートファイター攻略
●アメリカゲーセン事情
●岡山ゲーセン大紹介

特集：AMショー



No.15 （'87 12月号）
●AMショー大特集
●虎への道入門編
●ブラックドラゴン攻略後編
●ライフフォース２Ｐ攻略
●魔獣の王国最終面まで攻略
●雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ABⅡ全攻略



No.16 （'88 1月号）
●アフターバーナーⅡ攻略（３Ｄマップ、裏ストーリー、楽譜もバッチリ!!）
●ストリートファイター開発者インタビュー
●SRD前半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



No.17 （'88 2月号）
●特集第１回ゲーメスト大賞
●レインボーアイランド攻略
●SRD後半面攻略
●ラビオレプスエキスパート
●バトルフィールド決戦攻略
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



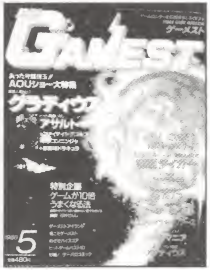
No.18 （'88 3月号）
●新作ヘリゲーム空中大会戦ー究極タイガー、A－JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えてー
●人気ゲームコマンド大公開
●虎への道マップ付き大攻略

特集：丸ごと攻略



No.19 （'88 4月号）
●スーパーコントラ攻略
●ニンジャウォーリアーズ設定資料から…。
●上記２作とダライアスのボスのテーマの楽譜もバッチリ
●Mr. HELIの大冒険攻略
●PⅡしょう子写真集

特集：AOUショー



No.20 （'88 5月号）
●特集AOUショー
●ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
●チェルノブ全面攻略
●究極タイガー1000万への道
●札幌ゲーセン紹介
●ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラⅡ攻略



No.21 （'88 6月号）
●グラディウスⅡ１周目攻略&キャラクター原画大紹介
●究極タイガー1000万への道
●ベラボーマンQ&A
●Mr. HELI開発者談話
●ゲームが10倍うまくなる法
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：グラⅡ攻略



No.22 （'88 7月号）
●グラディウスⅡ攻略
●ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
●マップ付アサルト大攻略
●お雀子ハイスクール
●ハイスコア座談会①
●雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23 （'88 8月号）
●グラディウスⅡ２周目攻略
●ベラボーマン前半面攻略
●源平プロベラボーマン漫画
●上海秘伝のくずし方
●PⅡセクシーショット
●ハイスコア座談会②
●雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



No.24 （'88 9月号）
●グラディウスⅡ１周目復活パターン紹介
●ベラボーマン後半面攻略
●地獄めぐりマップ付攻略
●迷宮島前半面攻略
●ヨーロッパゲーセン事情
●雑君保父ゲーパロコミック

キリトリ線

カジノカーニバル ☆＝5

東京都立川市柴崎３－２－１６　☎(0425)22－2909

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	461,800	まこえろい	ノーマル　ALLクリア　ZAPなし
2	F１ドリーム	ポイント36	滝川昇の製図のどこがAなんだ	ALLクリア
3	ダイナマイトダックス	3,572,260	江添貴行	全６面クリア
4	テトリス(ノーマル)	287,285	もりくぼくん	ライン44　レベル99
5	イメージファイト	1,013,400	E. CLUB. ARAISAN	２－４
6	ゲイングランド	24,455,546	拝島シマダ	４－９
7	モンスターレア	215,700	拝島ヒコザりみそにこみうどん	ノーマル
8	究極タイガー	456,710	なんだこれ	ノーマル　R71
9	サンダークロス	312,940	なんとかしてくれ４－８ゲイングランド	ノーマル　１P
10	オーダイン	123,860	KムロKUN	ノーマル　１Pプレー

ビデオインセガ船橋店 ☆＝3

千葉県船橋市本町１－３－30　☎(0474)23－7076

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	6′56″76	TGP－WHIM－NCR	ノーマル
2	〃(Bコース)	6′47″06	TGP－WHIM－NCR	ノーマル
3	〃(Dコース)	6′48″73	CHAT－COM	ノーマル
4	〃(Eコース)	6′56″66	TGP－WHIM－NCR	ノーマル
5	ゲイングランド	58,613,505	EMPTY & FELINKS	ノーマル　２P　クリア
6	テトリス(ノーマル)	123,990	メガネ人	147ライン
7	ダイナマイトダックス	757,520	REC－TKM	ノーマル　４面星に勝った
8	ロボコップ	734,500	MIRAGE－MAX	ノーマル　クリアかせぎなし
9	イメージファイト	845,700	REC－TKM	ノーマル　２－４
10	大魔界村	全２周クリア	６名	ノーマル

ウィルトークタイトー高崎２号店 ☆＝1

群馬県高崎市連雀町２５　☎(0273)25－9775

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	6′52″92	ATF－MFP	ノーマル
2	〃(Bコース)	6′46″97	ATF－Z卒K. K	ノーマル
3	〃(Cコース)	6′54″42	ATF－KOH	ノーマル
4	〃(Dコース)	6′48″79	ATF－KOH	ノーマル
5	〃(Eコース)	6′53″38	ATF－Z卒－K. K	ノーマル
6	テトリス(ノーマル)	139,943	ATF－Z卒－K. K	ライン180　レベル41
7	大魔界村	397,200	ATF－MSJ	ノーマル　ZAPなし　ALLクリア　残２
8	ロボコップ	736,400	サイボーグゲーマ H. WADA	イージー　オールクリア　パーフェクト×２　21:56
9	未来忍者	828,980	VGS－Z－NEL-SON	１コイン ALLクリア　残気合度45 イージー
10	スプラッターハウス	741,400	VGS－ECSC改	イージー

プレジャーキャッスル ☆＝17

東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	1,326,700	RVS－GUN	オールクリア　残０　ノーマル３機設定
2	オペレーションサンダーボルト	691,630	ENKYO(ZYX)㊥	最終面ボス(53.1%)ノーマル設定
3	〃　(２P)	5,409,580	DOUGO(GFC) RVS－TRI	オールクリア、16人救出　ノーマル設定
4	テトリス	283,878	EXCEED－ELF	ライン415　レベル98　ノーマル設定
5	飛鳥＆飛鳥１P)	614,800	RVS－TRI (GFC)	１コインオールクリア(イージー設定)
6	サイバリオン(実戦編)	19,700,110	RVS－保険！	ノーミス×4　ノーダメージ×1 No.71
7	サイバリオン(基礎編)	12,715,340	SSC-VAP(OTL)＋α㋣	ノーミスボーナス×５　ノーマル設定
8	トップランディング	897	K. T	オールクリア　100×7　ノーマル設定
9	大魔界村	全２周クリア	M. K, FIN, YOS CPU氏	ワールドカップ対戦者ぼしゅう中
10	テトリス(ハーデスト)	296,496	EXCEED―ELF　セイントドラゴン　仕切る	ライン402　レベル97

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝57

東京都豊島区巣鴨１－15－１宮田ビルＢ１　☎(03)943－6735

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ウイニングラン(イージー)	2′05″570	砂樹☆帝	予選タイム40″015　１位ゴール
2	ウイニングラン(テクニカル)	2′33″620	砂樹☆帝	予選タイム39″688　４位ゴール
3	ロボコップ	8,075,700	HTL－HAMVD－Y, N(悪)	ALL
4	テトリス(ノーマル)	499,802	HTL－UUM－ゴーダ	レベル99＋α　ライン729
5	オペレーションサンダーボルト	2,894,780	WNS－SHADOW	ミッションCOMPLETE、１コインALL、16人救出、残14ゲージ
6	パワードリフト(Aコース)	6′50″14	HAMVD－Jha	エミリー使用
7	パワードリフト(Dコース)	6′43″30	ASS－MSO－OUT	トム使用
8	サイバリオン(基礎編)	13,213,410	SSC－VAP(OTL)＋α㋣	ノーミス×５　ノーマル
9	ハードパンチャー	11,883,600	MIRAGE－MAX	スピードタイプ ALLクリア　チャンピオン
10	モンスターレア	933,470	FREEZIN'(悪)	ALL

筑波学園キャロットハウス

茨城県つくば市天久保１－５－３　☎(0298)51－7581

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	731,200	SAY III	ノーマル設定　21:32　全面クリア
2	テトリス(ノーマル)	98,069	FIN & YUI	レベル17 ライン73
3	大魔界村	全２周クリア	SAY III、たかくん　大野浩二、NEB	ノーマル３人　その他４人
4	パワードリフト(Bコース)	6′47″16	ASS－MSO－OUT	ノーマル５位タート　ALL１位
5	パワードリフト(Cコース)	6′49″45	ASS－MSO－OUT	同上
6	パワードリフト(Dコース)	6′42″09	ASS－MSO－OUT	同上あと1.5秒
7	ヘビーユニット	933,100	ASS－GIL	ノーマル３機　２－３－４
8	最後の忍道	770,600	ASS－No.５	イージー５人　全面クリア
9	未来忍者	582,380	FIN & YUI	ノーマル設定　全面クリア
10	オペレーション サンダーボルト(２P)	4,407,980	ASS－No.５ ASS－MSO－OUT	ノーマル設定　全面クリア

スペースイン・プラザ ☆＝2

東京都八王子市１－１八王子そごう９　☎(0426)24－2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	1,020,100	NOJ	ノーマル　13面
2	グラディウスII	3,265,600	AKKOの弟子	④－F　５－８
3	R－TYPE	1,556,200	AKKOの弟子	ノーマル　１コイン　ALL
4	大魔界村	1,024,900	P	１コイン　ALL
5	ヘビーユニット	1,467,850	C. P－ILM	２－５－１　１コイン
6	チェイスH. Q.	24,206,090	ODA－DAJI	ALL　１コイン　ボーナス×４
7	モンスターレア	700,900	マーブル. Y. T	RD13　１コイン
8	ロボコップ	2,410,700	C. P－ILM	ALL　TIME31.22
9	テトリス(ノーマル)	428,449	NRP－RRR　高岡早紀	レベル99＋α　ライン600
10	ロボキッド	1,099,800	ODA－DAJI	ノーマル　残機２機

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝2

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1　☎(03)983－0618

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	726,200	玄	ALLクリア
2	ハードパンチャー	11,647,250	NODA	チャンピオン
3	テトリス	108,486	またぎの会津	ライン134
4	大魔界村	733,300	岩本明仁	ALLクリア
5	イメージファイト	773,300	V. A	12面
6	ゲイングランド	8,212,708	GCN－FOO	３－３　２P
7	マッドギア	1,098,141	FALCON(お)	コンボイ　７面
8	オペレーションサンダーボルト	2,285,440	小川泰作	２P同時１コイン　ALLクリア
9	ホットチェイス	284,600	DTA－S. K	304km (ALLクリア)
10	パワードリフト(Bコース)	6′44″62	PKH－しみちょん	5,723,599

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝2

埼玉県所沢市緑町１－３　☎(0429)25－1551

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	475,100	帝王アマチャン	１コインクリア　ZAPなし
2	サイバリオン(実戦編)	14,942,990	XOR	200万×２　20万×２　No.79
3	イメージファイト	998,300	S, K	12面(２－４)
4	地獄めぐり	1,928,050	IGC	１コイン　ノーミス　全面クリア
5	TATSUJIN	15,000,000＋α	KILI YOU！	999＋α
6	ヘビーユニット	1,284,700	ゲーセン店員ビューマ	２－５－２
7	ロストワールド	8,132,600	CMO－MAL	１コイン　クリア
8	クレイジーコップ	1,988,900	IGC	１コイン　クリア
9	オーダイン	1,240,860	CMO－MAL	１コイン　クリア　残０　693,700
10	究極タイガー	11,600,000	CRS	999＋α

プレイシャトー ☆＝20

神奈川県横浜市伊勢佐木町４－109　☎(045)251－8340内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	736,300	ILG－NEOmK II㋣	ノーマル　全面クリア
2	テトリス(１P)	125,592	SSC－VAP㋣	レベル28　ライン112
3	大魔界村	286,600	平ただひこ	全２周クリア　ノーマル　ザップなし
4	サイバリオン(基礎編)	12,090,070	SSC－VAP㋣	スーパー　４回
5	モンスターレア	781,460	PSC－ABA	ノーマル　全面クリア
6	ロストワールド(新)	7,922,600	M. XV	ノーマル　全面クリア
7	ヘビーユニット	10,000,000＋α	T. K	ノーマル
8	達人	10,000,000＋α	CCA	ノーマル
9	スクランブルスピリット	2,474,310	山本(もっちゃん)	６面ノーマル
10	華の舞	５面	忠	

ハイテクノーベル神保町店 ☆＝9

東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)262－2828

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	2,212,500	TYRANT－EXE	ノーマル　全面クリア　甘子だぞおーっ
2	アトミックロボキッド	3,112,300	かやままさし	ノーマル 全面クリア　残機=0 超よけ！
3	イメージファイト	781,300	GMC－ひむ	ノーマル　２－５　誰もやらねえ。
4	大魔界村	279,800	TYRANT－EXE	ノーマル 全面クリア ZAP無し、甘子！
5	テトリス(ノーマル)	71,882	TYRANT－EXE	レベル17 66ライン　下手だ
6	サイバリオン(基礎編)	10,907,570	GMC－ひむ	ノーマル　100万×５　全面クリア
7	サイバリオン(実戦編)	17,603,570	GMC－ひむ	ノーマル　200万×３　全面クリア
8	飛鳥＆飛鳥(１P)	544,600	TYRANT－EXE	イージー　全面クリア　何も言えない
9	TATSUJIN	10,000,000＋α	GMC－ひむ TYR－YES	ノーマル　エリア999＋α
10	スプラッターハウス	623,900	SEEKER－KRN	ノーマル　全面クリア

ハイテクセガ柏店 ☆＝4

千葉県柏市１－１－11丸井Ｂ１　☎(0471)63－9844

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Bコース)	6′58″26	AOIくん	３こけ
2	イメージファイト	680,700	いーずみ	２周目３面しくしく
3	スプラッターハウス	575,000	AMG	ALL
4	ゲイングランド(２P)	48,000,000	けんくんとあきくん	
5	未来忍者	78,180	いーずみ	祈願　法政大合格
6	大魔界村	357,400	M・M・M	クリア　ZAPなし
7	テトリス(ノーマル)	127,674	YMCA	
8	ハードパンチャー	1,409,000	チバラギ誠実	ノーマル
9	ダイナマイトダックス	352,440	V. W	ノーマル
10	ロボコップ	56,800	井沢健太	ノーマル　……。

小野塚商店(愛称：トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町３－32　☎(045)753－3261

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	エキサイティングサッカー	237,640	H, KMTs	リバイバル
2	イメージファイト	248,700	KNK	
3	サンダークロス(ニューバージョン)	1,929,600	Y, ONDR	２－５
4	大魔界村	195,400	TsRGSK	１コイン　ALL
5	テトリス	43,037	MTsMT	
6	ニュージーランドストーリー	102,600	STH	
7	ハードパンチャー	11,805,900	ARA	１コイン　ALL
8	モンスターレア	308,950	HRYM	
9	ロストワールド	4,374,700	HShI	１コイン　ALL
10	ロボコップ	745,600	Y. ONDR	１コイン　ALL

荏原ゲームコーナー ☆＝33

東京都品川区旗の台３－12－３荏原会館前　☎(03)781－4593内

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	999,999＋α	SPREAM－DIG	ライン・レベル共カンスト
2	ダイナマイトダックス	3,044,650	ECG－(神宮寺)STR	ノーマル３設　ALL(PINちゃん使用)
3	モンスターレア	968,100	EGC－(旅)解禁POW	ノーマルALL
4	ロボコップ	3,539,600	URX－TEC	ノーマルALL
5	ゲイングランド(１P)	30,790,345	HTS－(お)SPT	ノーマル　ALL
6	〃(２P)	60,727,015	HTS－(お)SPT SSC－MYR	ノーマル　ALL
7	パワードリフト(Cコース)	6′47″21	JAG－HRO(道) AXI	ノーマル　全部１位　今月はお休みぃ～
8	アウトラン(Dコース)	4′33″56	33″09は国内バージョンですか？	バージョン１
9	モンスターランド	6,560GOLD	JAG－㋘WOP	(リバイバル)
10	アトミックロボキッド	全面クリア	H. S, POW, DMC, BEN, TER	ノーマル　クリアした順

サンペディックナムコランド ☆＝9

千葉県習志野市谷津１－16－１

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Aコース)	6′56″14	CHAT－COM	ノーマル
2	〃(Dコース)	6′47″39	CHAT－COM	〃
3	〃(Eコース)	6′58″02	E-SWAT'S管理人©	〃
4	テトリス	113,998	RENGA	15レベル 65ライン　ボーナス有
5	イメージファイト	948,300	CHAT－ああるじいぶう	２－６　３機　ノーマル
6	ロボコップ	3,119,700	CHAT－クソゲーくん	１コイン　ALL
7	ホットチェイス	279,130	CHAT－クソゲーくん２	クリア
8	メタルホーク	12,225	ERI	120秒設定　クリア
9	TATSUJIN	10,000,000＋α	CHAT－YAM CHAT－TOM	ともに７－５で達成
10	大魔界村	クリアで統一	４名の皆様	ノーマル

プレイシティキャロット長岡店 ☆＝3

新潟県長岡市大手通1－4－9 ☎(0258)36－0991

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	189,661	SYN	ライン225
2	ロボコップ	766,300	N．N	ノーマル クリア
3	メタルホーク(ニューバージョン)	12,573	MARY－EMILY	1コイン ALL
4	イメージファイト	1,125,500	AGK	1コイン 2－7
5	オペレーションサンダーボルト	553,800	LAN	1コイン 7面
6	モンスターレア	405,200	アスラ(ウハ)	1コイン 13面
7	大魔界村	235,100	アスラ(ウハ)	1コイン ALL ZAP－0
8	パワードリフト(Bコース)	6′46″50	ドンちゃん	ノーマル ALL 1位
9	パワードリフト(Aコース)	6′55″60	ガスコン	ノーマル ALL 1位
10	未来忍者	541,260	ドンちゃん	残体力－57 ALL

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ケ根市赤須東6－23 ☎(0265)83－4123

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	260,400	ATM－Fowl's Chick	ALL 稼ぎ完璧！身につけた！
2	大魔界村(最低得点)	178,800	ATM－Buchi	ALL 初めて！へのかっぱより提案
3	サイバリオン(実戦編)	16,596,290	P．ST－HIROちゃん	ALL No.71
4	テトリス	49,235	かくれコマンダーTM ZZA64E	ライン65 レベル15
5	イメージファイト	780,400	ATM－Buchi	2－3 ハマリ場所あり！
6	オーダイン	700,500	ATM－ありえす瀬野	ALL なめとる岩×0
7	ストリートファイター	634,900	KENⓐ	テーブル式 ALL
8	グラディウスII	2,765,500	P．ST－PAL	4－7 ④－F ハマッテル！
9	スプラッターハウス	232,900	かくれコマンダTM ZZA!	ALL かせぎなし 残2
10	F1ドリーム	Point71	ATM－ありえーす瀬野	F12周クリア

ゲームセンターUFO ☆＝32

神奈川県相模原市高根1－2－4 ☎(0427)52－0606

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	3,544,100	URX－TEC	ALL 情報負け 資金に欠けた
2	イメージファイト	1,681,700	URX－緑の少年	ALL 3設残0 P1 連射あり
3	チェイスH．Q．(完全ノーマル設定)	29,536,900	URX－SPA	ALL B×4 あと50万は。
4	モンスターレア(1P)	952,470	URX－MAC	ALL 3設残0 よわひぞお
5	スプラッターハウス(ノーマル設定)	1,072,700	AFC改めLFC Tea'S－D	ALL 残0 相討ち×5
6	テトリス(ノーマル設定)	263,763	Mr．まさし君㊥	ライン343 レベル81 とりあえず…
7	テトリス(イージー設定)	347,624	URX－Ⓔ	ライン469 レベル99
8	アトミックロボキッド(TYPE2)	1,179,200	URX－DUCK ELF	ALL 1ミス 永パなし
9	ラビオレプス(エキスパート)	13,552,400	URX－SUM	ALL ぞう=520万 今やってもいいもの
10	メトロクロス	649,950	ロンパースはしきる！うっうどっ	はいい！ということで…

ゲームインセガ高岡 ☆＝4

富山県高岡市末広町元畑50－1 ☎(0766)24－5883

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	748,200	麗夢as綾姫	ALL
2	大魔界村	455,500	綾小路れいむas綾姫	ALL 残×1 ZAP×0
3	パワードリフト(Aコース)	7′06″02	死んでよし！CRUX	
4	〃(Cコース)	6′53″52	うだ?	
5	〃(Eコース)	6′58″35	歌舞音曲ⓇTM	
6	ゲイングランド	30,312,715	綾姫	ALL イージー 150秒
7	テトリス(イージー)	117,659	四谷"テトリ～ズ" Nao	レベル32 ライン140
8	最後の忍道	2,066,600	シルフィ愛好会会長綾姫	ALL
9	SDI	79,632,510	やんちゃ姫－GTOⓇTM	ノーミス ALL①34 ドーピングなし
10	ダイナマイトダックス	410,070	HALF MOON BOY	R－3

がらん3 ☆＝2

長野県伊那市大字伊那1951－16 ☎(0265)73－9775

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	81,693	せいびゃⓐ	ライン124 レベル30
2	大魔界村	255,000	P．ST－有頂天	ALL ZAPなし
3	サイバリオン(基礎編)	10,787,190	P．ST－HIROちゃん	100万×4 10万×1
4	ストリートファイター	708,200	K・R－TEAM	ALL UP型
5	イメージファイト	744,200	P．ST－PIP	ALL 2－4
6	トップランディング	788	へのかっぱ	ALL
7	オーダイン	クリスタル 715,100	復活！SUPER Lee 2⑥	ALL残1 1,173,480点
8	ロストワールド	8,018,600	RST－FGD－㊥ YAWARA!	VAP君ありがとっ！
9	アウトラン	4′38″87	TINY－MIDⓈ	Cコース
10	迷宮島	2,885,200	APOⓈ	ALL 10万、1万、1UP

ゲームセンターコパIII

神奈川県秦野市南矢名62－42 ☎(0463)78－0610

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	4,606,000	SVK－ENRIKO	ALL ⓑ×2 ノーマル 25:03
2	テトリス(ライン部門)	ライン188	INU	レベル45 ノーマル
3	テトリス(スコア部門)	163,018	INU	レベル45 ノーマル
4	イメージファイト	1,337,700	SVK－血祭り君	2－7 RD15 ノーマル
5	サイバリオン(基礎編)	10,233,160	N．ARC－K08－RUS	100万×4 2設 10万×1 残3
6	サイバリオン(実戦編)	19,285,890	OMP－JJ	200万×4 No.89 20万×1
7	迷宮島	3,176,150	N．ARC－K01－ZAP	ALL 2設 10万×3 残0
8	グラディウスII(旧バージョン)	10,000,000+α	SVK－ZAV	13－5 達成 4－F 4体死×0
9	スプラッターハウス	940,000	N．ARC－K08－RUS	ALL ノーマル 残1 浜田君ごめん
10	未来忍者	1,420,980	N．ARC－K06－RUN	ALL ノーマル 残体力60やられた

ゲームインカナザワ ☆＝1

石川県金沢市安江町3－4 ☎(0762)31－3526

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ゲイングランド	30,101,845	魔神衆・U－まつい	タイム150秒 ALL
2	テトリス	138,074	魔神衆なかまわんわあーみーれ ひよこ	イージー ライン162
3	ロボコップ	737,400	魔神衆龍王水伯	ノーマル ALL 24:50
4	イメージファイト	752,100	OSR－Rカモネ©	ノーマル 2－4
5	大魔界村	420,100	魔神衆龍王水伯	ノーマル ALL
6	ダイナマイトダックス	847,240	ずんたたぱあっち(ESP)	ノーマル R．4
7	スプラッターハウス	502,500	OSA	ノーマル ALL
8	モンスターレア	654,830	魔神衆龍王水伯	ノーマル R.13 5人
9	脱獄	219,950	魔神衆邪神ORC	ノーマル ALL
10	パワードリフト(通信)	7′25″57	OSR－残され島とレプカ達&ずお	2P ALL 1位 6,893,612

ゲームタウンファンタジー ☆＝1

長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	グラディウスII	3,403,300	DES－GBY	2WAY 6周目4面
2	大魔界村	374,000	DES－GBY	2周クリア ZAP＝0
3	ダライアス(Xゾーン)	5,812,130	YAS	
4	火激	ALL	DES．BB	はずかしい
5	パワードリフト(Cコース)	7′08″88	KEI	
6	ロボコップ	748,300	DON	1ランクやさしい
7	イメージファイト	830,700	DES－GBY	2周目5面
8	スペースハリアー	32,778,110	DES－BOH	シットダウン
9	テトリス(ノーマル)	108,074	DES－HUN	レベル18 ライン75
10	メタルホーク	10,820	DES－GBY	ALL 残0

ジョイランドオレンジ ☆＝2

神奈川県小田原市扇町4－8－18 ☎(0465)34－3116

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	オペレーションサンダーボルト	405,500	ECM－C・C	8面
2	テトリス(ノーマル)	67,041	NOB－CRN	ライン91
3	大魔界村	433,700	K．K	4人設定 ZAP＝0
4	イメージファイト	1,104,600	SVK－しおばんくん	2－7
5	スプラッターハウス	222,400	堀越啓太	
6	ヘビーユニット	2,209,000	S．T	3周目5－4
7	ダライアス	6,510,310	ZZG－PUL	ニューバージョン ハードYクリア
8	サイバリオン(実戦編)	17,107,460	K．K	ノーミス×3 2機
9	〃(基礎編)	9,808,240	K．K	ノーミス×3 2機
10	TATSUJIN	10,000,000+α	S．T	8周目A999+α

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14－33 ☎(0762)24－3492

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	94,127	LPD＊HIT	ライン145 レベル35
2	大魔界村	350,200	魔神衆龍王水伯	ALL ノーマル5人
3	ロボコップ	804,600	GOR・・Z	ALL ノーマル
4	イメージファイト	624,500	中谷	2－2 ノーマル5機
5	スプラッターハウス	444,600	ウキャ！	ALL ノーマル3人
6	モンスターレア	721,830	田島恒康教頭でき	R－13 ノーマル5人
7	TATSUJIN	1,406,230	ひばり"新快速"ゆたか	R－5 エリア187
8	パワードリフト(Cコース)	6′51″71	MAD㊍	ノーマル
9	〃(Dコース)	6′52″11	田島恒康教頭	
10	〃(Eコース)	6′57″80	古木のかんちゃん㋐	

ハイテクセガ万代店 ☆＝4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241－6930

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト(Eコース)	6′50″09	FGK－乱丸	ノーマル 借金4万 POWER
2	イメージファイト	1,255,500	FGK－CALM	ノーマル3機 2－7後半
3	ゲイングランド(1P)	23,456,726	FGK－雷帝アーシェス・ネイ	ノーマル タイム120 4－8
4	ゲイングランド(2P)	58,764,105	AAC－SAD&FGKアーシェス	ノーマル タイム120 ALL
5	グラディウスII	4,333,100	FGK－河馬縞馬象虫	ハード3機 ④－F 6－8
6	ロボコップ	729,400	FGK－ニンジャマスター	ノーマル ALL
7	テトリス(ノーマル)	73,549	VAL－MYB	ライン96 レベル23
8	モンスターレア	543,010	VAL－MYB	ノーマル 10面ボス
9	スプラッターハウス	542,400	摩神A子	ノーマル3機 5面スタートALL
10	ギャラクシーフォースII	4,418,520	AAC－GABIN	ノーマル シールド5 5面スタートALL

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2－10－22 ☎(0562)32－7570

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	88,150	HY	120ライン 上高地店
2	スプラッターハウス	317,660	TNY－DS	7面 上高地店
3	大魔界村	全2周ALLクリア 1,000,400	KEI	上高地店
4	ロボコップ	726,600	YUYU	1コインALL ニュースター
5	イメージファイト	861,700	F1ザッパTOH	2－4 ニュースター
6	チェイスHQ	10,828,050	TNY－SET	ALL ニュースター
7	ハードパンチャー	11,903,250	TOM	ニュースター
8	オーダイン	クリスタル 668,400	佐野ひろし	ALL 京王店
9	オペレーションサンダーボルト	235,300	MAM	ニュースター
10	モンスターレア	638,470	竹内	京王店

ウィルトークタイト一金沢店 ☆＝1

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	863,300	GOR－Z	ノーマル ALL 27:02
2	飛鳥&飛鳥(1P)	207,900	ずんたたぱあっち・ESP	難しいが ノーマル 3面
3	テトリス(ノーマル)	112,471	DEV	116
4	イメージファイト	539,500	GOR－Y．T	ノーマル3機 2周目STAGE1
5	メタルホーク(ニューバージョン)	12,147	雲雀"ああ女神さま♡"豊	ノーマル ALL
6	パワードリフト(Bコース)	6′51″76	ずんたたおらおら小原君	ノーマル オール1位 以下同じ
7	パワードリフト(Cコース)	6′52″66	ずんたたぱあっちVer3、2	エミリー使用
8	パワードリフト(Dコース)	6′49″26	ずんたたぱあっち小原君	
9	パワードリフト(Eコース)	6′55″38	ぴびⓇTM	ルーシー使用 人選ミスか?
10	チェイスH．Q．	11,119,660	3年2組 中村公康	70Sターボ×4 だれでもクリア！

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997番地 ☎(025)229－3392

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	763,300	IDA－会長－SHIN	ALL
2	スプラッターハウス	396,600	V－MAX Kan II 王	ALL 残2
3	ロストワールド	8,538,400	まゆげの武士	残522,300 ゼニー7万落ち
4	テトリス	55,746	AAC－GABIN	ライン71
5	ゲイングランド	29,461,935	FGK－雷帝様	ALL イージー
6	大魔界村	全面クリア	FGK－くり丸 COM MARYの3人	ノーマル
7	グラディウス	10,000,000+α	おちゃる	22－4 残いっぱい
8	グラディウスII	点数忘れた	誰もやらないうきい	5－4 ③－F
9	パワードリフト(Aコース)	6′53″57	FGK－ニンジャ・マスター	ALL ノーマル
10	パワードリフト(Cコース)	6′49″78	FGK－NORTM－㊥乱丸	ALL ノーマル

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆＝6

山梨県甲府市下飯田1－1－8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26－4446

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	2,378,400	C&Cみゆきちゃん	ノーマル1機 タイム28:24
2	ハードパンチャー	11,883,350	カミナリ小僧	ALL ノーマル
3	テトリス(ノーマル)	46,149	BUG	ライン68 レベル16
4	大魔界村	436,800	SPK－KO．KO	ALL ノーマル 残3 ZAPなし
5	未来忍者	983,180	てらちん	ALL 体力51
6	イメージファイト	813,900	C&Pおさるウッキー	3機設定 ノーマル 2－5
7	脱獄	228,950	B・I	ALL ノーマル
8	TATSUJIN	10,000,000+α	究極YELLOW君	7－3で達成
9				
10				

君こそゲーメスト！

GAME		HI-SCORE	NAME	店舗
テトリス	ノーマル	999,999（ライン999, レベル99）	SPREAM-DIG	荏原ゲームコーナー（東京）
テトリス	イージー	999,999（ライン999, レベル99）	SPREAM-BOMB 小柳	ゲームブティックジャック&ベティ（山形）
テトリス	イージー	999,999（ライン999, レベル99）	SPREAM-DIG	DLL郡山（福島）
テトリス	イージー	999,999（ライン999, レベル99）	Sniper-KJK	ゲームプラザ（熊本）
テトリス	イージー	999,999（ライン999, レベル99）	RX-BOSTON(MFT)	個人申請　ハイテクセガ藤井寺（大阪）
イメージファイト		1,681,700	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO（神奈川）
ロボコップ		8,075,700	HTL-HAMVD-Y.N㊥	P.C巣鴨（東京）
ゲイングランド（ノーマル）	1P	30,791,055	Sniper-MIU	ゲームプラザ（熊本）
ゲイングランド（ノーマル）	2P	61,579,245	Sniper-MIU& Sniper-KYO	ゲームプラザ（熊本）
スプラッターハウス		1,287,300	Sniper-NOM	ゲームプラザ（熊本）
ハードパンチャー		12,167,550	INGS-ZZZ	チャレンジャー関大前（大阪）
未来忍者		2,589,850	Sniper-ALTHEA	ゲームプラザ（熊本）
モンスターレア		970,840	FREEZIN㊥	個人申請　セントラル西永福（東京）
オペレーションサンダーボルト	1P	3,160,780	GPT.S-BWH	個人申請　ゲームプラザとよなか（大阪）
オペレーションサンダーボルト	2P	5,409,580	DOUGO(GFC) RVS-TRI	プレジャーキャッスル（東京）
メタルホーク（ニューバージョン）		13,346	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館（福岡）
サイバリオン（基礎編）		13,213,410	SSC-VAP(OTL)＋α㋣	P.C巣鴨（東京）
ダイナマイトダックス		3,572,260	江添貴行	カジノカーニバル（東京）
飛鳥&飛鳥		710,000	Sniper-GO,D	ゲームプラザ（熊本）
脱獄		549,900	EAST-RVV(長)	個人申請ゲームセンターニュースター（三重）
チェイスH.Q.		29,536,900	URX-SPA	ゲームセンターUFO（神奈川）
パワードリフト	Aコース	6'49"97	BLP-HCS-KAW	コインスナック24（岡山）
パワードリフト	Bコース	6'44"18	BLP-㊇Akindo	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
パワードリフト	Cコース	6'46"69	HCM-HAVD-IML㊗てった	イエローハット（愛知）
パワードリフト	Dコース	記録更新なし（6'41"83）		
パワードリフト	Eコース	6'49"73	IPD-IDA-Mⓣ	イエローハット（愛知）

（記録は1月31日までのものです）

ハイスコア番外地（☆はつきません）

GAME	HI-SCORE	NAME	店舗
ウイニングラン（イージー）	2'05"570	砂樹☆帝	P.C巣鴨（東京）
ウイニングラン（テクニカル）	2'27"968	PAC	個人申請　P.C西荻（東京）
トップランディング	897	K.T	プレジャーキャッスル（東京）
マッドギア	7,367,729	G.M.C.N.K	モンキーハウス本館（福岡）
SDI（4機）	79,634,740	やんちゃ姫GTOⓇTM	個人申請　パピヨン（京都）
伊賀忍術伝	4,112,100	TCC-亀岩	個人申請　DLL岐阜（岐阜）
ハイパースポーツスペシャル	409,340	THC-TAN & DET	個人申請　川島玩具店（兵庫）
パワードリフト（通信システム）	10,071,081 7'12"09	NJP-STAC-V	ゲームプラザ（熊本）
カベール（前々回の訂正）	3,596,410	DLF-INGS-植物人間	ヤングプラザジャンボ（大阪）

今回はテトリスが大人気。難易度によって全然ゲームが変わってしまうのでイージーとノーマル設定に分けました。それでもカウンターストップ達成者が出現。その中でもSPREAM・DIG氏は両部門達成。おみごと。

続いてロボコップですが、これはBUG利用のスコアです。詳しくは驚異現象のコーナーを（落ちてないよなあ）。ゲイングランドも㊙の稼ぎがあります。念のため。

スプラッターハウスは、最終面で稼ぐそうですが、1回の稼ぎに10分ほどかかるそうです。また、120万台の人は数多くいましたが、末尾の差で勝利です。おつかれさま。

ハードパンチャーは、マッハパンチ（1万点）で稼ぐそうです。また、このゲームは隠しコマンドで別の設定のゲームができるそうです。このゲームでは全面クリアで2000万点のボーナスが入るそうです。全面クリア者が多いので、一応告知しておきます。全面クリア後に、数秒表示されるだけなので見逃さないように。

なお、アトミックロボキッドは永久パターンのため打ち切りです。全面クリアも前回達成者がいるので集計しません。（悠理）

イエローハット ☆＝39

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9　☎(052)452－5602

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト（Aコース）	6'50"19	GMC－P㋟	ノーマル設定 ALL 1位
2	パワードリフト（Cコース）	6'46"69	HCM－HAVD－IML㊗－てった	同上
3	パワードリフト（Dコース）	6'42"74	SPREAM－ITA 会長－SOL	同上
4	パワードリフト（Eコース）	6'49"73	IPD－IDA－Mⓣ	同上
5	ウイニングラン	2'29"638	LGI	テクニカルコース 3位
6	イメージファイト	1,097,900	名人(ZKS)	ALL　残8
7	オペレーションサンダーボルト（1P）	570,050	NYA	8面
8	テトリス（ノーマル1P）	168,400	HCM－HAVD－IML㊗－てった	ライン148 レベル35
9	ロボコップ	7,071,800	長瀬の使者	ALL
10	モンスターレア	863,570	YPT－BOZ	ALL　残1

キャノン最前線 ☆＝11

愛知県名古屋市昭和区隼人町7－11　☎(052)832－3301

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス（イージー）	470,533	D／T	ライン463 レベル99
2	ゲイングランド	31,158,925	NeeSa㋝	ALLクリア 敵イージー タイムイージー
3	テトリス（ノーマル）	92,286	BOW㋝	レベル26 ライン109
4	スプラッターハウス	1,057,800	ZAT㋝	ALLクリア ノービス
5	飛鳥＆飛鳥	541,900	なんだこれ㋝	ALLクリア
6	サイバリオン	16,167,310	P．Q	イージー5
7	ギャラガ'88	187,030	K．M	6月のスコア
8	熱血高校ドッチボール	321,600	MARIO	6月のスコア
9	チェイスH．Q．	10,962,080	ALM	クリア　ノーマル
10	サイバリオン	2,589,730	AAAAA	海竜の下は無敵だ

プレイシティキャロット豊橋店 ☆＝8

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎(0532)55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	473,100	RED	2周クリア ZAPなし
2	イメージファイト	1,159,100	UUU㋟	2－7
3	ヘビーユニット	8,484,250	VRC－TAK	11周目3－1
4	テトリス	118,889	SPK	レベル19 ライン89
5	ロボコップ	2,358,700	VRC－ZIE	クリア
6	未来忍者	814,080	KFK	残体力29クリア
7	オペレーションサンダーボルト（2P）	610,100	T＆M	MISSION
8	ウイニングラン	2'21"10	H・T㋩	イージークリア 入荷2日目
9	パワードリフト（Aコース）	6'51"23	UUU㋟	4位スタート ALL 1位
10	パワードリフト（Bコース）	6'55"21	VRC－ZIE	4位スタート ALL 1位

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝1

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56－2670

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	97,280	ZZG－PLE	1コイン4面 ノーマル
2	オーダイン	クリスタル 532,300	KTY	全面クリア ノーマル
3	スプラッターハウス	63,100	ZZG－PLE	ノーマル 1コイン4面
4	大魔界村	404,300	XYZ	ノーマル　ZAP－0 2－5
5	イメージファイト	1,298,800	WTM－㋟	ノーマル 2周目の4面
6	テトリス（ノーマル）	82,459	MYN	レベル24 ライン98
7	ジェミニウイング（2P）	2,534,290	YNM－EXI YNM－みっきー	ノーマル 全面クリア
8	究極タイガー	9,168,620	RNM	ノーマル 4－8面　AREA－999＋α
9	オペレーションサンダーボルト	2,714,260	WTM－㋟	ノーマル 全面クリア
10	ロボコップ	278,200	BBC	ノーマル 全面クリア

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1－13－9　☎(0775)25－1120

	GAME	HI-SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	スプラッターハウス	374,000	ブリバリのNAM	
2	イメージファイト	1,032,700	sgt，Pepper	2周目7面
3	テトリス	73,813	sgt，Pepper	ライン109 レベル25
4	スクランブルスピリット	1,746,540	ブリバリのNAM	
5	ゲイングランド	1,264,219	NAM	2－3　1P
6	ゲイングランド	2,333,470	みっちい	2－5　2P
7	パワードリフト（Dコース）	6'56"48	ISP－1MO	
8	未来忍者	390,240	明日香	12面
9	ダイナマイトダックス	752,340	ブリバリのNAM	
10				

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1－3　☎(0862)33－9982

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	飛鳥＆飛鳥	544,300	TEC21－YZF	全面クリア
2	イメージファイト	757,600	NOVICE－V バルカン	R－12
3	テトリス	95,598	TEC－MAI	ライン68　レベル16
4	大魔界村	207,400	LAW	2周　クリア
5	オペレーション サンダーボルト	587,320	ZORAC	M－8　53%
6	ロボコップ	150,500	TY．TEC 2S－B	
7	ハードパンチャー	1,156,900	とりがーまん！カルちゃん	6人目
8	モンスターレア	321,620	LAW B83W50H89	R－8
9				
10				

ゲームハウス999 ☆＝2

大阪市旭区中宮5－12－12大工大前　☎(06)953－9838

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト (Aコース)	6′57″71	SFL－NIS(す)	シットダウン
2	パワードリフト (Bコース)	6′46″53	INGS－KJG－FAN	ALL 1位
3	パワードリフト (Cコース)	6′50″92	INGS－KJG－TGK	ノーマル
4	パワードリフト (Dコース)	6′47″67	SFL－NIS(す)	5位スタート
5	パワードリフト (Eコース)	6′51″13	INGS－KJG－M．M	50えん
6	ファイナルラップ1P	2′27″60	INGS－KJG－TGK	ランクB
7	テトリス	108,286	ZENさんへヨロシク	レベル21　ライン96
8	イメージファイト	614,000	竜よ～お前の運をFANにくれや～	2－2
9	ロボコップ	1,917,400	DLF－INGS(に) NIS	4面ボーナスあり
10	大魔界村	全2周クリア	ING－M．M FAN，(に)NIS	その他多数

ビッグキャロット京都 ☆＝4

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211－4429

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ロボコップ	766,500	WZH＋5	オールクリア
2	Dr．トッペル探検隊	211,560	どうせ抜かれるのに、一応HYO	6面
3	オペレーション サンダーボルト	371,700 305,070	RIN＆SIN	(2P)47.1% 8面　41.5%
4	テトリス	126,375	てん	160ライン レベル37
5	オペレーション サンダーボルト	493,700	速攻牛乳娘みーな♥	(1P) 8面　53.2%
6	大魔界村	306,100	GOL－K．M	ザップなし　4ミス オールクリア
7	アフターバーナーII	HIT＝1,425	知らない人V	オールクリア
8	テンカウント	174	MICKEY	上から1、0、31
9	イメージファイト	1,075,800	N．H	2－5
10	ロストワールド (ニューバージョン)	11,874,200	N．H＋TUR	2Pトータルスコア オールクリア

プレイスクェアウィル

岡山県岡山市表町2－2－58　☎(0862)27－9314

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	403,400	BLP－HCS－・・A	クリア　ループなし
2	サイバリオン (基礎編)	9,381,230	NEAR－EFL	ノーミス×3
3	〃 (実戦編)	16,919,540	BLP－HCS－MPL	No.7 4　ノーミス×3 残×3
4	ヘビーユニット	5,741,200	BLP－HCS－KAW	7周目3－5
5	グラディウスII	1,513,900	北国旅情1号	④－F　3周7面
6	飛鳥＆飛鳥	484,600	BLP－HCS－マッチャ	クリア
7	イメージファイト	1,182,900	BLP－HCS－マッチャ	スペシャルゲーム7面
7	モンスターレア	649,390	BLP－HCS－カブでなくKAW	クリア
9	テトリス	106,127	TEC－MA1	ライン82　レベル18
10	ワールドカップ	優勝	CAN′－すこここVEL	No Kick Button

ヤングプラザ・ジャンボ ☆＝6

大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎(0720)27－6102

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	275,476	RX－BOSTON	レベル61 ライン265
2	テトリス(イージー)			
3	オペレーション サンダーボルト	2,603,130	ELF	ノーマル 全8面クリア
4	ロボコップ	2,043,200	INGS－KJG－M・M	ノーマル　全面クリア 4面ボーナス有
5	ハードパンチャー	11,844,750	AMEC-F・F・F	ノーマル 1コインクリア
6	ロボキッド	1,015,100	DLF－INGS－植物人間	ノーマル3機 (ACT21)
7	TATSUJIN	10,000,000＋α	INGS－KJG－M・M INGS－T・H	ノーマル 3基 残29 共にエリア999＋α
8	1943改	5,152,690	DLF－INGS－DIS	ALLクリア　ノーマル　モビ×5
9	パワードリフト (通信タイプ)	10,020,810	DLF－WGS－STR	7′12″28　ALL 1位　1人プレイ
10	カベール	3,596,410	DLF－INGS－植物人間	1Pプレイ ノーマル　3機

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17－3　☎(075)711－2243

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	314,200	GOL－K・M	1コイン　ZAPなし オールクリア
2	ロストワールド	7,482,000	GOL－K・M	1コイン オールクリア
3	スプラッターハウス	317,600	Ken	オールクリア
4	イメージファイト	361,200	GOL－K・M	7面
5	未来忍者	1,023,780	みーな	1コイン　気合度55　オールクリア
6	メタルホーク	12,729	水島	1コイン オールクリア
7	究極タイガー	3,892,430	KKK	エリア423
8	ぶたさん	498,620	RICK	1コイン オールクリア
9	グラディウスII	1,814,700	GOL－K・M	3－8　④－F
10				

ハイテクセガ表町店 ☆＝11

岡山県岡山市表町2丁目7－33　☎(0862)32－9267

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	117,367	Nasty	レベル16 ライン73
2	ゲイングランド(1P)	29,517,815	BLP－HCS－・・A	ノーマル　全面クリア　120秒設定
3	パワードリフト (Aコース)	6′53″44	BLP－HCS－KAW	ノーマル スタート5位 エキストラステージ1位
4	〃 (Bコース)	6′44″97	BLP－㋩ Akind	〃
5	〃 (Cコース)	6′47″20	BLP－ESV	〃
6	〃 (Dコース)	6′42″71	CAN－VEL	〃
7	〃 (Eコース)	6′51″14	HAVD－SPR－SOL	〃
8	ロボコップ	727,800	KORE	ノーマル　全面クリア　タイム20:00
9	ダイナマイトダックス	1,240,840	BLP－HCS－・・A	ノーマル　3機
10				

チャレンジャー関大前店 ☆＝2

大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	426,185	RX－BOSTON (MFT)	レベル99 ライン532
2	オペレーション サンダーボルト	2,446,980	GPT．S－BWH	ALL　ハーディ
3	イメージファイト	1,316,100	INGS－ZZZ	2－7 連射装置付
4	パワードリフト (Dコース)	6′46″52	SFL－NIS(す)	5,720,047 4位スタート
5	アトミック　ロボキッド	589,600	AMEC－8 A－X！	ALL
6	マッドギア	4,256,264	AMEC－MAT，532	R15 (ポルシェーF1)
7	ハードパンチャー	12,167,550	INGS－ZZZ	ALL
8	ロボコップ	2,503,900	INGS－KJG－DON	ALL
9	飛鳥＆飛鳥	630,100	AMEC－D．H＆MAT	ALL　2Pトータル
10	ホットチェイス	287,290	AMEC－MぬKじゃない	クリア

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211－8069

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	173,008	ツトヤマサヒロ	ライン201
2	メタルホーク	11,284	木下啓造	
3	パワードリフト (Bコース)	6′47″93	K．Y．	
4	大魔界村	1,000,000＋α	CYG PIYO2	ZAP33 ノーマル 所要時間3時間30くらい
5	イメージファイト	1,056,400	Sgt．pepper	15面　ノーマル
6	ロボコップ	1,597,100	WW? ゆみちゃん	5面　ノーマル
7	TATSUJIN	9,728,700	橋本達志	エリア999 ノーマル
8	モンスターレア	391,670	KIP	8面　ノーマル
9	サンダークロス (ニューバージョン)	1,763,920	WW? ゆみちゃん	2周4面 ノーマル
10	スプラッターハウス	483,100	はつし	全面クリア ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4－26－1　☎(0862)72－6734

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	261,400	高岡	ノーマル　2周目最終面
2	イメージファイト	533,900	つるみ	3機設定　ノーマル　ステージ9
3	ロボコップ	742,800	時信	ノーマル　全面クリア　23:58
4	ハードパンチャー	1,401,400	すがた	7人目
5	スプラッターハウス	383,700	D・島田	ノーマル 全面クリア　残3
6	ヘビーユニット	1,109,750	須方	ノーマル 2周　4－1
7	TATSUJIN	1,891,160	森隆一	ノーマル エリア273
8	ホットチェイス	279,350	時信	全面クリア 304KM
9	サンダークロス	3,486,240	すがた	3周7面
10	モンスターレア	281,260	時信	ノーマル　6面

ハイテクセガ三宮 ☆＝11

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1－2－7　☎(078)331－0656

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ゲイングランド(1P)	29,791,915	Extreme－Lizard	ALLクリア　残＝3
2	ゲイングランド(2P)	58,929,665	Extreme－Lizard F・E・M・C－KRN	ALLクリア　残＝6
3	ダイナマイトダックス	1,008,470	Extreme－だいせん	5面
4	ロボコップ	759,500	WW? －ゆみちゃん	ALLクリア
5	ハードパンチャー	11,806,400	INGS－ZZZ	クリア　何でぬいてくれん
6	パワードリフト (Aコース)	6′56″52	Extreme－KIT(か)(ひ)	ALL 1位
7	パワードリフト (Eコース)	6′50″83	SPREAM－HAVD－SOL	ALL 1位
8	テトリス(ノーマル)	173,377	Extreme－Artemis	レベル60 ライン258
9	イメージファイト	1,332,000	RX－謎のゲーマA81	2－7
10	アフターバーナーII	HIT＝1,508	V－MAX－FRX	オールクリア 2ミス

ゲームプラザ京都オリンピア

京都市中京区新京極蛸薬師

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	イメージファイト	783,300	KMT－PIG	1コイン ノーマル 2－4
2	サンダークロス	3,217,080	BWS	1コイン ノーマル 3－6
3	ロストワールド (旧バージョン)	8,300,100	DAA (あと7万)	1コイン　ノーマル ALLクリア　1P
4	TATSUJIN	4,828,190	KTW－ZZZ	1コイン イージー エリア659、5機設定
5	スプラッターハウス	ALLクリア	AM．他3名	1コイン ノーマル 面数優先
6	ヘビーユニット	402,450	たけちゃん	1コイン ノーマル 1周目5－4
7	大魔界村	242,800	壱岐	1コイン ノーマル 2ミスALLクリア　3万点エブリ
8	テトリス(ノーマル)	47,644	カンスト出てるぞ!!	1コイン レベル15 ライン78
9	オペレーション ウルフ	456,800	T．M	1コイン イージー 2－3(弾薬庫)
10				

コインスナック24 ☆＝6

岡山県岡山市浜野4丁目22－29　☎(0862)64－8738

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	パワードリフト (Aコース)	6′49″97	BLP－HCS－KAW	ALL 1位　0.1秒に2000円！
2	パワードリフト (Bコース)	6′46″16	BLP－㋩ Akindo	ALL 1位　一撃
3	パワードリフト (Cコース)	6′53″57	BLP－HCS－ESU	ALL 1位　ESU君出しに来んから
4	パワードリフト (Dコース)	6′48″27	CAN′－VEL	ALL 1位 VELさんに出しに来んから
5	パワードリフト (Eコース)	6′51″69	BLP－HCS－KAW	全面クリア　やっぱAの方がいいやっ
6	モンスターレア	814,250	BLP－HCS－KAW	全面クリア　まだまだ甘い。
7	ヘビーユニット	10,000,000＋α	BLP－HCS－KAW	13周目4－3　むなしいスコアー
8	ロボコップ	769,000	BLP－HCS－BOY	ノーマル 全面クリア
9	未来忍者	318,610	BLP－HCS－BOY	ノーマル11面
10	ハードパンチャー	11,813,700	TYS	全面クリア

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝3

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	アサルトプラス (イージー)	1,253,200	NAU－LAP 風の谷	ALL　残5
2	ロボコップ	825,900	MAD－SOLDIER	ALL
3	テトリス(ノーマル)	85,933	KKK－①	ライン94 レベル22
4	大魔界村	361,400	MAD－SOLDIER	ALL ZAP無　残1
5	スプラッターハウス	1,283,600	CST(ゆ)	ALL 2時間25分所有
6	オーダイン (クリスタル)	768,400	CST(ゆ)	ALL　残3
7	モンスターレア	440,620	GSX－400R柴	R－8　ボス
8	ハードパンチャー	11,799,500	大介	ALL
9	未来忍者	911,820	NAU－CAP 風の谷	ALL 残り体力39
10	ギャラクシーフォースII	3,801,110	ZZZ	ALL

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3－2－4　☎(06)606－3515

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	218,066	RX－BOSTON (MFT)	ライン246
2	ゲイングランド(1P)	29,483,375	SDI－MHR 松浦メット返せ	全面クリア　イージー　タイムノーマル
3	モンスターレア	884,790	RX－BOSTON (MFT)	ノーマル 3人　全面クリア
4	パワードリフト (Cコース)	7′05″00	Exterme－NMC エミリー使用	ノーマル 5位スタート
5	パワードリフト (Dコース)	6′51″23	Exterme－NMC まだ縮むぞ	ノーマル 5位スタート
6	ダイナマイトダックス	2,217,600	SDI－バイオハザード－PC	イージー 3匹　5面ボス
7	イメージファイト	1,396,700	RX－最終ゲーマー　AZI	5機設定 ノーマル　2－7
8	グラディウスII (ニューバージョン)	5,592,500	TALLEST－有山	イージー3機 ④－F　8－8
9	スプラッターハウス	650,100	DEVISE-S．K．	ノーマル　3人 全面クリア
10	P－47	1,086,700	KKK	イージー3機 7面

■ヒットゲームBEST10

テトリス大魔界村を大逆転！

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は66店1月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
3	1	テトリス	493	セガ
1	2	大魔界村	436	カプコン
2	3	イメージファイト	364	アイレム
—	4	ロボコップ	267	データイースト
5	5	パワードリフト	213	セガ
—	6	ゲイングランド	152	セガ
6	7	TATSUJIN	142	タイトー
—	8	ハードパンチャー	105	コナミ
7	9	ワールドスタジアム	103	ナムコ
9	10	チェイスH.Q.	101	タイトー

11位	12位	13位	14位	14位
オペレーションサンダーボルト 97	メタルホークII 94	グラディウスII 82	スプラッタハウス 77	フェイスオフ 77

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
3	1	テトリス	506	セガ
1	2	大魔界村	329	カプコン
2	3	イメージファイト	248	アイレム
—	4	ロボコップ	229	データイースト
5	5	チェイスH.Q.	183	タイトー
4	6	パワードリフト	171	セガ
—	7	オペレーションサンダーボルト	130	タイトー
—	8	ゲイングランド	112	セガ
8	9	ファイナルラップ	106	ナムコ
7	10	メタルホーク	105	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
ワールドスタジアム 92	ハードパンチャー 82	麻雀学園II 75	アウトラン 71	スプラッターハウス 57

東京都　あらぞう君



今月はテトリスが1位になりました。人気、インカム共に群を抜いていて、最近ではグラディウスII以来の大ヒットとなりました。

わかりやすいルールと、1回プレイしたら1回ではおさまらないハマリが、大ヒットの原因だと思います。今後も長くヒットすることは間違いないでしょう。数ヵ月はTOPを守るかもしれません。

テトリスは別格という感じですが、今月はそれ以外にも大魔界村、イメージファイト、ロボコップがヒットをとばしています。これらの機種は、他の月ではトップになってもおかしくない実力を持っています。今月はAOUショーの直前としては珍しくヒットゲームの豊富な月だったと思います。

中位以下も高レベルの闘い

3つのゲームの中で、ロボコップがニューゲームですが、このゲームは3つの中では、プレイヤーの年令層が最も高いようです。渋い落ち着いたグラフィックとゲーム内容がその理由でしょう。ただ、ゲームの寿命という点では、少し不安があると思います。

プレイヤー人気とインカム中心とで差のある機種は、タツジンとオペレーションサンダーボルトです。タツジンは、非常に難しいゲームにもかかわらず、好きなプレイヤーの間では、プレイ時間が長いようです。

オペレーションサンダーボルトは2人同時で、オペレーションウルフの第2弾のゲームです。テーブルや他の筐体ものとは、ゲーム内容が少し違いますが、広い層に人気を得ているようです。海外だけでなく、国内にももっと出回っていいのではないでしょうか。

ゲイングランドは今月も順調に伸びて、ベストテンの中のかなり良い位置にくいこんできました。見た目がすごいという所はないのですが、ゲーム性の高さが、ヒットにつながっていると思います。

来月は、ウイニングラン、ストライダー飛竜といった新製品が、どの程度ヒットするかというところでしょう。他に意外なヒットをとばす機種が出てくるでしょうか。

(ぜんじ)

ゲームセンターニューチャンピオン ☆＝23

岡山県倉敷市阿知2－5－31　☎(0864)21－7585

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	140,740	BLP－Ⓗ CRX	ライン172
2	ロボコップ	804,200	BLP－ⒽNis	ノーマル設定 ALL
3	アトミック　ロボキッド(参考記録)	10,000,000+α	BLP－Ⓗ原田	ノーマル設定 永パ使用　ALL
4	メタルホーク(ニューバージョン)	12,919	BLP－ⒽNis	ランクB　ALL
5	飛鳥＆飛鳥	652,200	BLP－Ⓗ原田	ノーマル設定 ALL
6	オペレーションサンダーボルト(IP)	2,616,480	BLP－HCS－‥A	ノーマル設定 ALL　50.7%
7	モンスターレア	760,600	BLP－HCS－‥A	ノーマル設定 Rd. 13
8	パワードリフト(Bコース)	6′44″18	BLP－ⒽAkindo	ノーマル設定 EXクリア
9	〃(Cコース)	6′49″80	BLP－HCS－つや有ⓔ	同上
10	〃(Eコース)	6′50″80	BLP－－Ⓗ　A.K.D.	同上

アミューズメントマリオ ☆＝1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880－92　☎(0864)73－7188

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	105,820	PROJECT－RYU	レベル25　ライン111
2	ロボコップ	778,700	PROJECT－LAY	ノーマル　設定3 クリア
3	サイバリオン(基礎編)	8,629,460	ZAP!!	ノーマル　ノーミス×3 ノーダメージ×2
4	〃(実戦編)	16,524,480	Fir!!	ノーマル　ノーミス×3 ノーダメージ×1
5	最後の忍道	1,476,500	WHO!!	ノーマル　最終面
6	TATSUJIN	1,790,170	PROJECT－XYZ	ノーマル　エリア326
7	脱獄	246,150	GOD!!	ノーマル　クリア
8	イメージファイト	784,400	PROJECT－XYZ	ノーマル　2－4
9	チェイスH．Q.	10,687,150	PROJECT－HiT	ノーマル　クリア
10	パワードリフト(Dコース)	6′54″40	DARK－SUIT	ノーマル 1／12～故障中

ゲームセンターカントリーボーイ ☆＝1

岡山県広島市安佐南区長楽寺1－1－37　☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	ハイ612,900 ロー166,600	ⓐAIA(あいかわ)	1コイン　ノーマル ALL
2	ロボコップ	766,900	さつまいも	1コイン　ノーマル ALL
3	TATSUJIN	17,726,000	Y．S．(NOYの師匠)	12周目3面
4	R－TYPE	1,237,200	ⓐAIA(あいかわ)	1コイン　ノーマル ALL
5	ヘビーユニット	894,200	♀(女)	1コイン　イージー 最終面
6	イメージファイト	863,700	ⓐAIA(あいかわ)	2周4面　1コイン ノーマル
7	チェイスH．Q.	10,687,150	なぞの沖村	1コイン　ノーマル ALL
8	未来忍者	430,000	VIP－Roi(西条)	11面　ノーマル
9	フェイスオフ		Go！＆やす	ALL　ノーマル
10	沙羅曼蛇	4,603,300	ⓐNOY(やぶき)	7周目2面 ノーマル

ビデオゾーン50 ☆＝6

鳥取県米子市灘町　☎(0859)22－9748

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ダイナマイトダックス	788,410	尾崎	4面　1／27 ノーマル
2	モンスターレア	503,770	尾崎	10面　1／27 ノーマル
3	テトリス(ノーマル)	88,080	OIT	レベル26　ライン113　1／24
4	パワードリフト(Cコース)	7′00″45	BEN	ノーマル　1／26
5	ゲイングランド	8,274,618	FAL	ノーマル　3－3 1／25
6	TATSUJIN	1,625,030	APEX－POT	ノーマル　1／15 2－1
7	大魔界村	355,900	MIN	ノーマル　クリア 点かせぎ有り　1/2
8	ロストワールド	8,199,200	KAZ	ノーマル　クリア 1／2
9	脱獄	56,750	KNIGHT	ノーマル　1／2
10	アウトラン	4′52″34	ゴールデン・インサート・ハタ	Dコース　1／7

プレイシティキャロット島大前店 ☆＝2

鳥取県松江市西川津町1147－15　☎(0852)27－6428

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	TATSUJIN	10,000,000+α	APEX－POT APEX－VTR	8－1　7－5 達成　イージー
2	メタルホーク	11,665	SCP	1コイン　ALL 1ミス
3	テトリス(イージー)	375,072	APEX－MAK	ライン572 レベル99+α
4	ハードパンチャー	1,016,350	ABE	1コイン　6人目
5	大魔界村	355,300	APEX－K.E.	1コイン　全2周 ZAPなし
6	ロボコップ	744,200	PAO	1コイン　ALL ノーマル
7	ロボコップ	764,300	APEX－MAK	1コイン　ALL イージー
8	パーディトライ	－17	CIA	1コイン ホールアウト
9	フェイスオフ	全試合コールド勝	APEX－SKY	
10	沙羅曼蛇	3,514,300	AHO	5－5 ノーマル　3機

タイトピア木屋町店 ☆＝5

愛媛県松山市木屋町３丁目　☎(0899)82−8538

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	飛鳥＆飛鳥	614,700	NJP−JAN	ALL　ノーミス
2	大魔界村	全２周クリア	TIM−I．O TEAM ㊇ Y.Y	クリアで統一
3	テトリス(点数部門)	130,225	CNT／	レベル26　ライン123 また春に行くからね／
4	テトリス(ライン部門)	183	BMW	
5	未来忍者	611,910	TEAM大道芸(仮)PJM	ALL　残カー12
6	脱獄	276,050	NJP−JAN	ALL　セコ稼ぎなし
7	ロボコップ	766,900	NJP−JAN	ALL
8	アフターバーナーII	HIT＝1419	TEAM大道芸(仮)JET／	
9	ストリートパンチャー	ミドル級	NS125女王様＆ファンキーJET／	フライ級スタート
10	Mr．Do	2,000,900	DAA−D	133(リバイバル)

ウィルトークタイトー大街道店

愛媛県松山市大街道１−６−４　☎(0899)33−6806

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	オペレーションサンダーボルト	597,630	NJP−りい	入荷当日のスコア １コイン　８面ラスト
2	テトリス	94，524	CNT／	ライン80　レベル18
3	サイバリオン(基礎編)	9,719,060	CNT／	ALL　100万×２
4	ロボコップ	735,400	PJM	ALLクリア TIME25:56
5	ギャラクシーフォースII	3,957,280	NJP−りい	ALL(5面スタート) 上の2人早くNJPにも
6	ハレーズコメット	10,000,000＋α	NJP−LEE	どってちょうだい。(by　R．T)56面
7	TATSUJIN	10,000,000＋α	SURPASSER LEE	７−５　残機２ エリア999＋α
8	トップランディング	881	NJP−MILK COOKY	ALL
9	脱獄	257,250	NJP−JAN	ALL
10	最後の忍道	487,900	NJP−りい	３面　これが最後のハイスコアか？

ゲームシティOZ ☆＝3

山口県小野田市西高泊664−３　☎(08368)４−4364

	GAME	HI−SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	ノーミス全面クリア	IDA．KO	ノーマル　3人設定
2	イメージファイト	1,042,000	WAC−MAX	ノーマル　３機 14面
3	ロボコップ	799,000	GCO−IDA	ノーマル　全面クリア
4	飛鳥＆飛鳥(ノーマル)	625,100	WAC−KO	全面クリア
5	飛鳥＆飛鳥(イージー)	639,600	WAC−KO	全面クリア
6	テトリス(ノーマル)	79,864	GCO−CZ	レベル31 ライン128
7	オペレーションサンダーボルト	282,700	Y．S．K	ノーマル　４面
8	フェイスオフ	優勝	SSF．MPP．高泊	４試合
9	華の舞	40コインクリア	Y．S．K	
10	未来忍者	全面クリア	GCO−IDA	ノーマル

ゲーメスト誌上 メタルホーク ゲーム大会 栄光のランキング発表！

順位	名前	得点	記録店
1	G.M.C.えるす	13,346	モンキーハウス本館(福岡)
2	水島みーな♥	13,140	ビッグキャロット京都(京都)
3	α−Crisis	13,127	P.C宇都宮(栃木)
4	G.M.C. HSA	13,040	モンキーハウス本館(福岡)
5	BC−BAN	12,880	秋田キャロットハウス(秋田)
6	A・H	12,536	LET'S 09 5F プレイランド(山口)
7	HIT−ARY	12,405	P.C八戸(青森)
8	雲雀"富永みーな♡"豊®TM	12,313	ウィルトークタトー金沢(石川)
9	E−SWAT'S FIRE BURST©	12,091	弘前ハイローザスペースランド(青森)
10	S.E.R.-FGD-ALF⑤	11,973	ナムコカタクラモール店(長野)

1月1日から1月31日までの期間に開催された、メタルホーク誌上ゲーム大会も、しめやかに幕を閉じたということで、ランキングの発表とまいりましょう。

記録については、葉書のみが対象となり、君こそゲーメストの掲載店のスコアは含まれていません。

1位は、ハイスコア独占中のGMCえるす君。他の者を寄せつけない圧倒的な強さで勝利。記念に、日本に2着しかないというメタルホークジャンパーとメタルホークテレホンカードをプレゼント。

2位は、京都の強者、水島みーな♥君。206点およばず残念無念。しかし、このレベルで200点上げるのは、やっている人にしかわからないつらさ。

3位は、さらに13点およばずα−Crisis君。以下は表を参照して下さい。

2位から5位までは、メタルホークVGMカセットテープとメタルホークのテレカ。6位から10位までは、'89年ナムコオリジナルカレンダーとゲーメストオリジナルバインダーとシーリングポップ。

1位から10位までは、さらにナムコ特製水性ペンもつけちゃう。

参加賞は、メタルホークのポスターです。

という訳で、参加してくれた皆様、ありがとうございました。

（悠理）

ハイスコア伝言板

○コミュニティスペースNTK（北海道）
次の〝交流会〟は第20回、３月26日です。大好きなゲームを通して楽しい交流の輪を広げましょう。

○ゲームコーナーロム（宮城）
ＲＯＭは仙台駅からバスで15分のところにあり、１プレイALL50円です。小さい店ですが活気があります。どうぞよろしくお願いします。

○プレイシティキャロット仙台（宮城）
イメージファイトに連射をつけたいのですが集計対象外になったりしませんでしょうか。
担当　イメージファイトに限らず、連射装置は普及しているようです。とりあえず集計しています。他の皆様の意見をお聞かせ下さい。

○プレジャーキャッスル（東京）
ワールドカップが究極の盛り上がりをみせています／　G.M.C.えるすさん、HCM-MOLEさん一度試合させて下さい。

○がらん３（長野）
Now Win師匠AOUで会いたいものです。Lee2&PAL／　くらいすていさん、みょいさん、VAP君先日はどうもありがとうございました。春には田町に行くぞ。地下鉄Ｒ　VAP君今度がらん３に寄って下さい。店長

○ゲームタウンファンタジー（長野）
長野県諏訪地方にＤＥＳと言うゲームサークルあり。それぞれに頑張り情報交換してます。

○イエローハット（愛知）
ウイニングラン…戦いは始まった／
相変わらずの200円設定。このゲームは何秒が限界なのか全く分からん。ロボコップ…下手したらカンストかぁ——？
タイム争い？　これはやんねーな。

○ハイテクセガ三宮（兵庫）
これから店内にゲームミュージックが流れるかもしれません。エアロに設置してあるグラディウスIIに連射装置がつきました。

○ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
ＨＣＭ―てった君、パワードリフトの情報くれてありがとう。これからも機会があったら気軽に電話して下さい。
by A.K.D.

○ビックキャロット京都（京都）
私大の受験がもうすぐはじまる／　みんながんばってくれ／　たまにはゲームで息抜きでもして…／（余談）４月から私は某社の社員だ。みなひゃん、いじめないでね／　JACO

○ゲームスポット大橋（長崎）
ゲーム大会を３月下旬に行ないます。詳しくは、３Ｆスポットノートまで〃

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町１－２－７　☎(0975)37－1308

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	1,524,610	鬼ゃ〜ず．我こそ 帝王RX－78／	ALL　残り気合九九　稼ぎなし
2	未来忍者	1,478,860	うっひょ〜KIYO／	ALL　残り気合九九　稼ぎなし
3	大魔界村	1,045,300	MY－㊮－YF	ALL　ZAP24
4	ロボコップ	737,300	うっひょ〜KIYO64E	１コインクリア TIME23:41
5	スプラッターハウス	571,000	PASTEL	残３　ノーマル
6	オーダイン(クリスタル)	694,100	安部　彰(クリアー111回目)	ALL 1,229,920
7	イメージファイト	926,700	鬼ゃ〜ず．2－5行った王者Pochi／	２－５、むずい。ノーマル
8	地獄めぐり	1,438,760	鬼ゃ〜ず．我こそ 王者Pochi／	ALL １UP＝１　残０
9	ファイナルラップ	2′31″53	DANDY－あや丸	４人プレイ　協力 G・S・Aの皆さん
10	グラディウスII	1,600,900	PASCAL	３－８、４－F

PLAY－HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	44,248	１PA－MN	ライン64 レベル15
2	大魔界村	268,400	MR－RZ	ノーマル　ALLクリア　３人設定
3	未来忍者	246,740	KAZUTAKA-N	ノーマル　S－６
4	フェイスオフ(３人モード)	ALLクリア	只今４名	ノーマル　１P－１コイン
5	フェイスオフ(５人モード)	ALLクリア	山田成人	ノーマル　１P－１コイン
6	イメージファイト	680,700	１PA－MN	ノーマル　ALLクリア　３機設定
7	オーダイン	741,370	Mr－VEX＝II	ノーマル ALLクリア 3機設定 1P－1コイン
8	スプラッターハウス	237,700	Mr－DOM	ノーマル ALLクリア ３人設定
9	スクランブルスピリット	2,540,140	Mr－RZ	ノーマル R－7 3機設定 1P－1コイン
10	グラディウスII(ニューバージョン)	2,040,700	Mr－LoU	ノーマル S－4－8 3機設定 ④－F

プレイシティキャロット藤塚店　☆＝１

香川県高松市藤塚町１－13－７　☎(0878)37－2071

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	699,980	PSG－ラッキーマリー	１ラインクリア
2	オペレーションサンダーボルト	432,100	PSG－DAN	６面ボス
3	スプラッターハウス	648,000	PSG－ラッキーマリー	１コインクリア
4	イメージファイト	750,500	PSG－ラッキーマリー	２－４
5	テトリス	139,636	PSG－ラッキーマリー	レベル40
6	ハードパンチャー	11,882,500	PSG－ラッキーマリー	１コインクリア
7	大魔界村	全２周クリア	DAN、マリー、ナメナメ小僧、香川県ボス	１コインクリア
8	ロストワールド	8,466,900	PSG－ナメ吉	すべて失敗
9	モンスターレア	540,330	PSG－DAN	１コイン 11面ボス
10	ロボコップ	4,081,500	PSG－ラッキーマリー	１コインクリア

ゲームプラザ　☆＝37

熊本県熊本市九品寺５－15－７　☎(096)371－9050

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ウイニングラン(５速)	2′35″711	SniPer-NOM	予選8位、決勝7位、ノーマル、あくまでも参考タイムだからね
2	ゲイングランド(1P)	30,791,055	Sniper－MIU	クリア、ノーマル、3設、1クレ、かせぎあり
3	ゲイングランド(2P)	30,934,127 30,645,118	Sniper-MIU & Sniper-KYO	同上、トータル、61,579,245pts
4	ロボコップ	2,255,100	わしが爆田博士じゃ／ C.M(ヒゲピン)	クリア、1クレ、ノーマル、発売バージョン、超かせぎあり
5	テトリス(イージー1P)	999,999	Sniper－KJK	１クレ、レベル99α ライン999＋α
6	アトミックロボキッド	1000万点＋α	Sniper－MIU	1クレ、クリア、ノーマル、3設、かせぎあり
7	飛鳥＆飛鳥	710,000	Sniper－Go，D	クリア、ノーマル、3設、1クレ、かせぎあり
8	スプラッターハウス	1,287,300	Sniper－NOM	クリア、ノーマル、3設、1クレ、かせぎあり
9	未来忍者	2,589,850	Sniper－ALTHEA	クリア、ノーマル、１クレ、かせぎあり
10	パワードリフト(通信システム)	10,071,081	NJP-STAL-V	クリア、ノーマル、1Pタイム 7′12″09

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11－６　☎(0958)47－3352

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	ハードパンチャー	11,745,850	林田直樹	クリア　８人目 大型29吋
2	ハードパンチャー	11,739,400	平湯哲也	クリア　８人目 大型29吋
3	ハードパンチャー	11,804,350	清家弥一郎	クリア　８人目 大型29吋
4	テトリス	42,369	林田直樹	レベル16 ライン70
5	サンダーボルトオペレーション	1,864,050	清家弥一郎	クリア ２Pペア・下者
6	サンダーボルトオペレーション	1,762,180	荒木智夫	クリア ２Pペア・上者
7	Mr．五右衛門	75,050	草野誠	１－３ 20円＝１ゲーム
8	ロボコップ	98,200	荒木智夫	３面
9	華の舞	53,600	草野実	ALLクリア
10	麻雀学園(卒業編)	96,800	草野実	４面

ゲームインプラザオリンピアン　☆＝４

福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ハード)	366,964	桑原“NSR”秀明	ライン436
2	テトリス(ハード)	288,538	NYANKORO. T	ライン260
3	ロボコップ(ハード)	2,356,500	RVS－R. Y	ALL　TIME (27:20)
4	大魔界村(ハード)	681,900	GMC，DURAN	他３名　１コイン 全２周クリア
5	イメージファイト	1,187,700	BUI.	２－７(ノーマル)
6	モンスターレア(ハード)	703,440	GMC. 管理人さん？	13面
7	スプラッターハウス(ハード)	442,100	AMI.	ALL(残１機)
8	オーダイン(ハード、１P)	1,275,550	Mr. 源平討魔伝	クリア
9	未来忍者(ハード)	721,950	EVIL　ELF	クリア他３人
10	メタルホーク(ニューバージョン)	11,922	GMC．KAN？	ALL　ノーマル

神宮前キャロットハウス　☆＝９

宮崎県宮崎市神宮２－１－30プラザビル　☎(0985)29－3967

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス	133,688	KOB－山下	1コイン ライン110
2	ロボコップ	753,700	ELT－MGF－ZIN	１コイン ノーマル 全面クリア
3	イメージファイト	1,101,600	ELT－MGF－NYA	１コイン ノーマル ２周目　７面
4	オペレーションサンダーボルト	613,950	ELT－MGF－NYA	１人用　1コイン ８面
5	大魔界村	411,200	CHUN－NAK-AZONO	１コイン　全２周 クリア　かせぎあり
6	大魔界村	全２周クリア	ELT－MGF－おやびん	１コイン ノーマル
7	ヘビーユニット	10,000,000＋α	KOB－山下	１コイン ノーマル 14周目４－１
8	フェイスオフ	５－０	ANICE	１コイン３人モード コールド勝ち
9	餓流禍	1,711	ELT－MGF－渕野	１コイン ２－１ 久しぶりやった
10	スーパーコントラ	10,938,450	KOB－山下	１コイン　２－２ ノーマル

ゲームスペースサンデー　☆＝１

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21－1444

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	648,840	ああきつい	クリア、ノーマル
2	ロボコップ	136,500	NOS	クリア、ノーマル
3	ハードパンチャー	11,846,600	どっかんこ麗華	クリア、ノーマル
4	ハードパンチャー	11,682,100	MULTI	クリア、ノーマル
5	フェイスオフ	全試合無失点	MULTI	クリア、ノーマル
6	ロボコップ	362,200	QCU	６面　ノーマル
7	ハードパンチャー	1,591,300	KEI	８面　ノーマル
8	イメージファイト	756,100	FBI	２－４　同スコア
9	オーダイン	936,750	どっかんこ麗華	クリア　同スコア
10	スプラッターハウス	398,500	FIN	クリア　同スコア

モンキーハウス本館　☆＝21

福岡県福岡市中央区六本松２－６－７　☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	メタルホーク	13,346	G. M. C. えるす	１コイン ALL　残＝５
2	ゲイングランド	30,161,405	G. M. C. CROSS	1P. ALL
3	ゲイングランド	61,071,315	G. M. C. CROSS JNR	2P トータル ALL
4	イメージファイト	1,173,200	G. M. C. HSA	全２周クリア　かせぎきらん 64E
5	テトリス	206,816	NSR㊗	レベル＝66 ライン＝272
6	アトミックロボキッド	1,043,600	G. M. C. NBA	ALL
7	飛鳥＆飛鳥	631,900	G. M. C. N•K	ALL
8	マッドギア	7,367,729	G. M. C. N•K	全２周クリア F１とポルシェ
9	M．I．A．	1,856,160	G. M. C. NBA	４周目５面
10	ハードパンチャー	11,902,250	G．M．C．うなぎ	ALL

HI－TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町３－110島津ビル１F　☎(0982)32－6521

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	285,100	いっこー	２周クリア
2	テトリス	691,799	いっこー	レベル99 ライン971
3	モンスターレア	573,260	S・H	R=10
4	ゲイングランド	16,614,346	ELT－MGF NHK	１コイン　４－７ あと３面
5	スプラッターハウス	380,400	ELT－MGF KON	クリア
6	ダイナマイトダックス	844,570	はまさん	R＝４
7	イメージファイト	950,600	いっこー	２－６
8	ロボコップ	1,898,000	ELT－MGF CAN & MAI	クリア
9	上海	862	しらいし ばんきち	わーい
10	アウトラン	4′35″62	ELT－MGF TKS	Dコース 右右右右

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町７－17森田ビル１－２－３F　☎(0958)45－9619

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	コブラコマンド	237,050	川崎“QCU”広継	２－３ (２面エリア３)
2	脱獄(１P)	29,800	川崎“QCU”広継	２面・イージー
3	ハードパンチャー(１P)	1,178,940	藤田祐介	６面
4	ラストデュエル(１P)	296,300	本田弘行	２－１・イージー
5	未来忍者	302,770	どっかんこ麗華 by畑島くん	11面
6	スカイソルジャー(１P)	3,179,770	うる星狂by白血球の関くん	全面クリア
7	伊賀忍術伝	230,200	赤沢　淳	３面
8	ラビリンスランナー＼	510,310	菊野英二郎	全面クリア
9	飛鳥＆飛鳥(１P)	100,500	久保田勝彦	２面・イージー
10	サンダークロス	2,340,460	岩永正臣	２－７

迎夢館スーパーアカトンボ　☆＝２

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	大魔界村	375,000	KGC－KAZU	全面クリア ZAP５回
2	大魔界村	279,400	ZTC－FUJ	
3	テトリス(ノーマル)	93,538	GIN	ノーマル レベル31 ライン132
4	ハードパンチャー	11,866,800	岡山昭博	ノーマル設定 全面クリア
5	イメージファイト	1,033,800	INDICK－APL	２周目３面
6	メタルホーク	12,199	INDICK－JP	１コイン　全面クリア　3,500エブリ
7	ケイングランド	4,321,618	FEY. TAS／	２－10
8	TATSUJIN	4,618,450	OYAJI－MARK－II	４－１
9	ホットチェイス	275,560	ROI	全面クリア
10	未来忍者	790,930	GMC. KAN & Y	全面クリア 残体力＝32

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の承認・または、記入者の印がない場合。
②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。
また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町９－２　☎(0956)24－0786

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	テトリス(ノーマル)	66,049	ハイパーB．G	ライン74 レベル17
2	大魔界村	580,000	ムーリン	全２周クリア ノーマル設定
3	イメージファイト	1,148,800	HAYASHI－II	３機設定 ノーマル　２－４
4	メタルホーク(ニューバージョン)	7,778	AGE	ランク・マーシャル イージー設定
5	ホットチェイス	198,620	田ぶ	R．３ ノーマル設定
6	スプラッターハウス	241,000	是是非非	ALL ノーマル設定
7	コブラコマンド	345,750	HAYASHI－II	３－３ ノーマル設定
8	未来忍者	226,790	ハイパーB．G	R．７　ノーマル 残り体力不明
9	ファイナルラップ	2′31″96	TURBO－TR・XX	４シート設定 ノーマル
10	フェイスオフ(１P・トーナメント)	第４戦５－０	KNIGHT－RIDER	チェコ対ソビエト コールド勝ち

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門２－34三信ビル２F　☎(0942)35－4212

	GAME	HI－SCORE	NAME(20文字)	備考(16文字)
1	未来忍者	742,920	㋹だよ	１コインクリア ノーマル
2	イメージファイト	692,200	宇宙人ようまん	２－３ (ノーマル３機)
3	コブラコマンド	460,200	DEATH－MASTER YOS．(男)	
4	サンダークロス	6,436,660	リチャードキンブル 彼は医者である(女)	５－７　ノーマル
5	サンダーセプターII	328,400	BIG	イージー
6	特殊部隊ジャッカル	440,300	BIG	
7	最後の忍道	645,900	FSS．玲奈	最終面 (イージー３人)
8	スプラッターハウス	263,900	BIG	エブリ２人まで
9	ツインイーグル	1,052,700	ハートブレイクのルリが好き	LVL10
10				

※編集部の手続き上の手違いにより、前号でタイトピア木屋町店・ウイルトーク大街道店のハイスコアが掲載されませんでした。おわびいたします。(ゲーメスト編集部)

次号(5月号)は3月30日発売!!

●会場からアツアツ情報直行便だあー

AOUショー大特集

●何がでる？　●どれがヒットする？　●これが面白い……びっちりバッチリ!!　編集スタッフ総結集でお届けするぞ。

■春休みだ！ 休まず攻略!!

ストライダー飛竜

さらに——ヒットゲーム・ベスト3

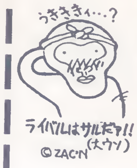
テトリス/大魔界村/イメージファイト

表紙の裏をとれ

テトリスは発表以来ほんとに（ほんとですよ）評判がよく、沢山のプレイヤーに楽しんでいただいております。これもみなさんのお蔭です。

という訳で、テトリスゲースト杯をセガ本社で3月25日開催させていただきます。読者の皆さん、参加を待ってます。

—セガ・長谷川義晃—



待ってー、もうひとこと

●ありがとう。読者サービス部の発足成功！読者参加のオリジナルテレカの評判・反響がよく、編集部一同感激。ただサービスのパスケースの製作が遅れ発送がズレたことをお詫びします。

今後も読者の作品を中心にしてテレカなどつくっていきますが、その他のご希望があればお寄せ下さい。

—読者サービス部



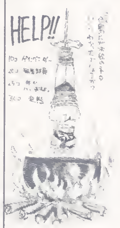
●ゲーメストが創刊してからはや3年。創刊時からずっとゲーメストアイランドを担当してきた私ですが、いよいよ皆さんとのお別れの時がやってきてしまいました。次号をもって私はゲーメストを引退させて頂きます。次号のアイランドは大サービスするので期待して！（傷心の御旅屋）



●テトリスにはまる事、ン万円。攻略法はいかがだったでしょうか？　少しでも役に立ば幸です。要望さえあればさらに……無理だろうなァ。

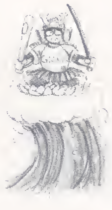
来号はAOU特集。より多くの素晴らしいゲームが出品される事を期待しましょう。

（GOD）



●高田馬場の近くに「しょうこ」というスナックがあって、緑色のカンバンが妙に目立つ。さらに、その近くには「昇龍軒」なんつーラーメン屋まであるときたもんだ。まーじゃん特集なんてやっちゃってー体私のイメージはどーなってしまっているのかしら…。

（関西にGO!!　栗原桃郎）



●フェリオスのアルテミスはアポロンの妹だったんですね。取材後そのことを知って「こりゃあぶねー」とか想像したりして…。（スケベ）

それと、サラリーマンのテトリス100円玉攻撃は腹が立ちますね。大人なんだから少しはマナーを守って欲しいですね。

（悠理）



●パズルのコーナーに来た葉書は、毎月、独断と偏見で選んでいるけど、1枚残らず目を通しています。全員同じパズルを解いているのに、難しいの声から簡単すぎの声までまちまち。どうにも困ってしまうけど、やっぱり感想を書いてきてくれるのは嬉しい。

（永久多忙人間APAPA）



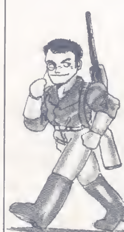
●え～みなさんギネスが遅れてどうもすいません。でも今年中に絶対に出しますのでごかんべんのほどを…。ウイニングランは、あっという間にお金を使うけど、1位のゴールがやめられないねっ。

（イメージファイトマークがライバル、ビデオはまだかのバイオ）



●ぐわ～つかれた。ぜんじさんと相談しながらイメージファイトの図を57カット、2日間で仕上がってしまった。(〆切に遅れたけど）この本が店頭に並ぶころには私の進路も決まってるんじゃないかと思う（不安…）とりあえず2週間バッチリやるぞ～!!

（脱！受験生　ずるずる）



●サイバリオンパーフェクトブック製作快調!!　と同時にゲーメストバージョンのサイバリオンブックも製作中!!（栗さん他大勢の協力により）乞御期待!!

ところでウイニングラン発表会で、私と帝さんがテレビに写ったんですよ!!（オールノーミスなのに…THE）



●ウイニングランもやっと25秒台、まだまだですなぁ。次回はひさびさに攻略をやりたいと思っています。

フジテレビのスーパータイムに私が出たと巷で噂になっているようですが、私はテレビ出演などしておりませんので。

（切手ありがとね・みかど）



●今号は、私にとって記念すべき号となった。なぜかというと…ピンボールの頁が私が担当して以来初めてカラーページとなったのだ。カラーの時代にこの素朴な喜び。うーん感動だー。この感動をいつまでも忘れないようにしょう(これじゃコミックだ）。ありがとう皆さん。　（C・C）



●単純だけど面白いテトリス、キャラクターの魅力いっぱい大魔界村、究極のシューティングゲーム・イメージファイト…性格の違う極めて個性的なゲームがいまプレイヤーの心をとらえている。AOUを控え、さらに個性ある楽しいゲームの出現を期待したい。

（ぜんじ）



●今回のAOUショーは一般の方々（プレイヤーも含む）の入場が禁止された残念。会場の問題など事情はあることなのだけれど、次からは再び一般入場者も混じった活気溢れるAOUショーの開催を期待したい。なんと言ってもエンドユーザーあっての業界なのだから。　（TM）

GAMEST ゲーメスト　4月号

■平成1年4月1日発売　第4巻4号通巻31号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　あぁるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
U・V　ずるずる　小林静華　バイオ　海軟風
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

鍛え抜いた体技を駆使して、グランドマスターを倒せ！

ストライダー飛竜

石井ぜんじ

今、ドラマとアクションゲームが結びつく！

カプコンCPシステム第3弾！

カプコンのCPシステム第3弾、〝ストライダー飛竜〟がいよいよ発売だ。斬新なアイデア、奇抜な構成、ドラマ性はプレイヤーに新たな旋風を巻き起こすと思う。

さあ、さっそくゲームセンターに行って体験してみよう。ロストワールド、大魔界村と続いたカプコン。ストライダー飛竜も、決して君の期待を裏切らないことを約束しよう。

《プロローグ》

――A.D. 2048年、冥王歴元年。

絶対の防衛力を誇るロシア帝都に潜入する、ひとりの暗躍者がいた。

その腰に差した武器は、プラズマエネルギーによってあらゆる物体を切断する光剣、〝サイファー〟。肩にはカマに似た登行器を携帯している。

彼の属する〝ストライダーズ〟はどんな依頼にも応じる戦闘、諜報のプロフェッショナル集団であり、今、彼は、最も重要かつ危険な任務についていた。

全世界を支配する謎の冥王〝グランドマスター〟を消す。いったい誰がこんな恐るべき任務を依頼したのか。しかし、彼がプロの暗殺者である限り、その人物について語る筈はなかったし、彼自身にも興味はなかった。

この時、すでに全世界、全人類は〝グランドマスター〟の足元にひざまついていたのだ。

その偉大なる冥王に対する最後の反逆者。彼は、その鍛え抜かれた体技によって、帝都の伽藍を登り、兵を斬り倒し、高層ビルの谷間を飛び渡る。

彼の名は飛竜――。



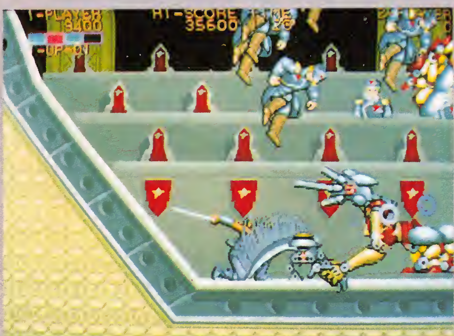
屋根を滑り落ちると、中ボス〝ストロバヤ〟が待ち構えていた。しかしこいつは飛竜の敵ではない。



屋根を滑り降りる飛竜。一気に滑り落ちれば敵に攻撃する間を与えないし、大ジャンプで先にワープすることも可能だ。



シベリアに潜入した飛竜。ロシア軍の歩兵やおちゃめなロボット、ラスカルを相手にサイファーの切れ味が冴える。



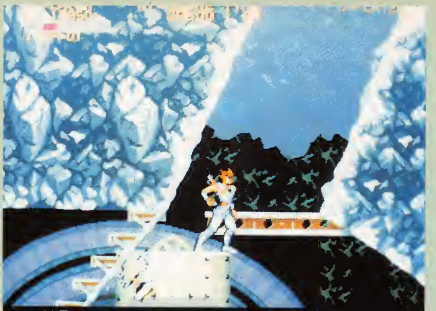
遂に24人の候王に相いまみえた飛竜。しかし、彼らは合体生物ウロボロスとなって飛竜を襲う。ひるむな！　つっこんでも倒せるぞ。



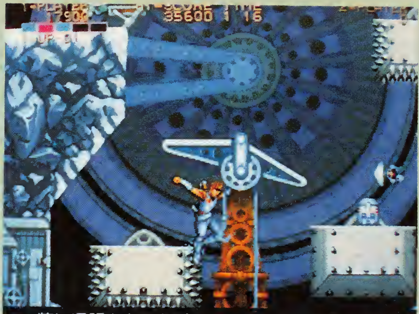
モスクの中に入ると、レーザーを出す不思議な装置がある。サイファーで破壊してさらに奥深く潜入せよ。



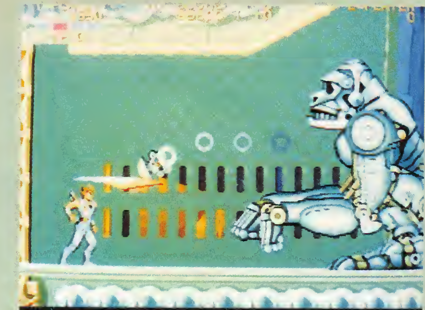
〝ストロバヤ〟を倒すと、屋根が崩れてきた。どこか逃げる場所は…ここが安全だ！



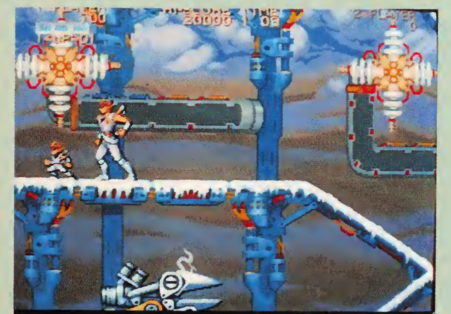
地形の複雑さに脱出ルートに悩んだ飛竜。その体術を駆使し、コンテナの上に乗って脱出に成功だ。



狭い通路を上に上がると、アイテムを乗せたコンテナが回っていた。トゲのあるコンテナにぶつからないように注意だ。



追跡の手を逃れ、シベリアに向かった飛竜は秘密基地を発見。門番役のメカPONGは、パワーUPしたサイファーで粉砕せよ。



狼の群れを突破した飛竜は、発電所のような所にたどりついた。放電を避けつつ上に登れ。1UPも君を応援しているぞ。



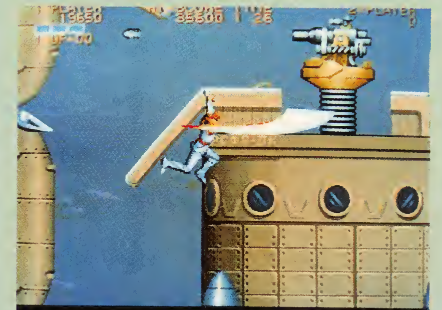
ソロに勝ち、雪の斜面を走り抜ける飛竜。加速をつけて大ジャンプだ。少しでもスピードをゆるめるな。



再び地上に出た飛竜に、暗殺者ソロが挑む。サイファーを振ると消えて逃げるソロだが、スライディングして間をつめれば倒しやすい。



空挺部隊を率いる中国娘は、鋭い蹴りで応戦してきた。しかし、足元が甘い！　スライディングキックで楽勝だぞ。



飛竜は、フライングトータスから巨大な轟天改丸へと乗り移った。砲台はぶら下がりながらサイファーを使えば問題ない。



発電所の上から、敵のフライングトータスを奪い空を進む飛竜。上から降る爆弾を避けつつアイテムを乗せた敵機を奪え。

★飛竜の機能とは…

飛竜は、その鍛え抜かれた体技とカマによって、さまざまな動きができる。彼は戦闘、諜報のプロであり、今回は最も危険な任務だ。その体技を駆使しなければ任務の遂行はおぼつかない。

① 斜面をのぼる！くだる！

飛竜の行く所は常に危険に満ちている。平坦な地面などないに等しい。

基本的にレバーを右へ入れれば右へ、左に入れれば左へと進む。しかし、急角度の長い斜面の場合、レバーを右へ入れ続けると加速がつき、大ジャンプが可能となる。この点をしっかり覚えておこう。

② カベをのぼる！くだる！

ほとんど垂直なカベでも、飛竜はカマを登行器として、登って行くことができる。レバーを上に入れればゆっくり上に登って行くぞ。

狭いタテ穴なら、左右にジャンプを繰り返しながら登って行くと、カベをそのまま登るより速いぞ。空中戦艦のシーンでは、絶対必要になるテクニックだ。

③ ぶらさがって進む！

飛竜は天井にぶらさがったまま左右に移動したりすることも可能だ。ただ、この状態は不安定で、攻撃をうけたり、レバーを下に入れたりすると、下に落ちてしまう。下に落ちると死んでしまう所では、早めにレバーを上に入れてよじ登った方がいいぞ。

また、場所によっては、ジャンプした時に、ちゃんとレバーを上に入れないとぶらさがれないぞ。

④ すべりこむ！

レバーを下に入れて、ジャンプボタンを押すとすべりこめる。

すべりこみは、飛竜の必殺の技であるだけではなく、敵や障害物をかわすにも、重要な体技だ。立ったままではかわせない場所では、すべりこんでかわそう。

また、すべりこみは歩くより速い。このことも知っていれば役に立つかもしれない。ただし、すべりこみは比較的水平な場所でないとできない。注意が必要だ。

⑤ しゃがむ！

文字通りしゃがめる。レバーを下に入れればいいだけだ。

★飛竜の攻撃方法は…

① サイファー！

サイファーは高圧加速され

たプラズマ粒子を放出し、あらゆる物体を切断する、という究極の武器だ。君もコンパネの左ボタンをたたけば、サイファーを使うことができる。

サイファーはあらゆる体勢で使うことが可能だが、ぶらさがっていると、連打が遅くなることもある。

アイテムを取ると、サイファーの届く距離が長くなるぞ。

2 すべりこみ!

意外に気がつかないが、一撃必殺の技、それがすべりこみだ。レバーを下に入れてジャンプボタンを押せば君にも使える。

この技、確かに耐久力のあるメカには不利だが、中国娘など人間には絶大な威力を発揮する。また、すべりこみによって敵の攻撃をうまくかわすことも可能だ。

ただし、あまり斜面がきつい所では使用できない。

★飛竜を救う さまざまなアイテムとは…

フライングモスクマンの持ってくるアイテムBOXを取り、中にあるアイテムCHRを取ると飛竜はパワーUPする。その詳細は次の通りだ。

飛→ライフが1つ増える。

竜→ライフパックが1つ増える。(ライフパックはMA×5個まで伸びる)

飛竜→ライフが全部回復する。

サイファー→サイファー(武器)の射程が伸びる。

無敵→飛竜が分身し、30秒間無敵になる。

その他にも1UPがシベリアに隠されている。また、アイテムの中には、飛竜の戦友とも言うべき、オプションアイテム類も存在する。

O・A→キノコ型をした小型ロボット。飛竜の周りを回って敵を破壊する。また、ショットボタンを押すと弾を発射する。

O・Aは、飛竜がダメージを受けると、たいてい消えてしまう。ダメージゲージの赤色のライフが失われると、O・Aも消えてしまうのだ。ただし、ライフアイテムの取得のしかたによっては、長持ちすることもある。

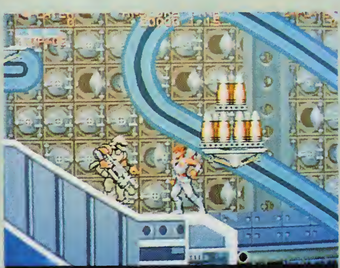
O・B→サーベルタイガー型のロボット。O・Aを2つ持っているとOBのアイテムが出現する。タイムで消えるが、その破壊力は絶大である。

O・C→タカ型のロボット。アイテムBOXをあけると飛び出して行き、その上空付近を旋回して、敵を破壊してくれる。優雅な友である。

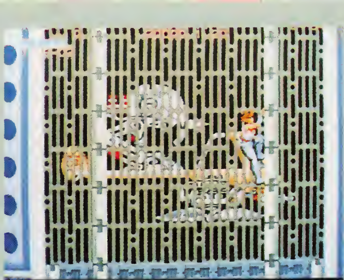
――以上が飛竜についてわかっている全てだ。その並みはずれた体技と、強力なオプションをうまく使いこなさなければ、使命は果たせないだろう。特にオプションを持っていると、いないとでは飛竜のパワーは大きく違う。オプションは必ず取れ。そして失うな。それが重要だ!



一転、飛竜は宇宙戦艦バルログに潜入。砲台の下をスライディングで巧妙に抜ける。



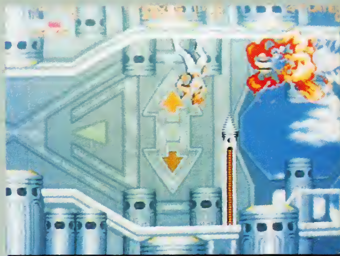
バルログの中は、弾薬に乗せたコンベヤーが所狭しと動き回っていた。弾薬に当たらないようにコンベヤーをうまく利用せよ。



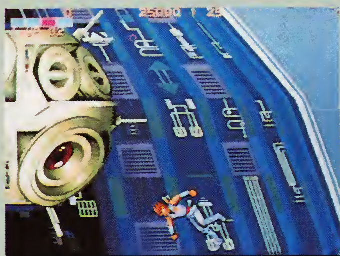
ひらすら上へ登る飛竜だが、左右の壁がどんどん迫ってくる。左右のジャンプを繰り返して、急いで上に登らなければ!



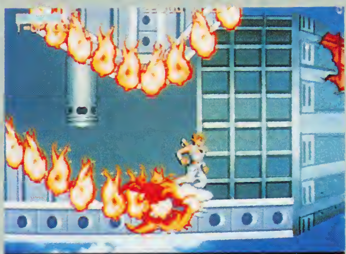
トラップにひっかかり、空中へ投げ出されてしまった。こうなったらもはや遅い。とっさにジャンプしてトラップから抜け出そう。



戦艦の奥深く進んで行くと、重力がさかさまになってしまった。これは不思議な気分だ。反重力装置は近いぞ。



バルログの中央部には、やはり反重力装置が存在していた。うかつに近づくと、振り回されて壁面にたたきつけられてしまう。



反重力装置を破壊した今、バルログの爆発は近い。急いで脱出しなければ。



ちょうどバルログの船長、キャプテンひげ丸Jrが逃亡を図る所だった。奴を倒して脱出なるか飛竜。



今度はアマゾンだ。いきなり床が崩れ、下からはピラニアが襲ってくる。加速をつけなくてもジャンプしながら登れば大丈夫だ。

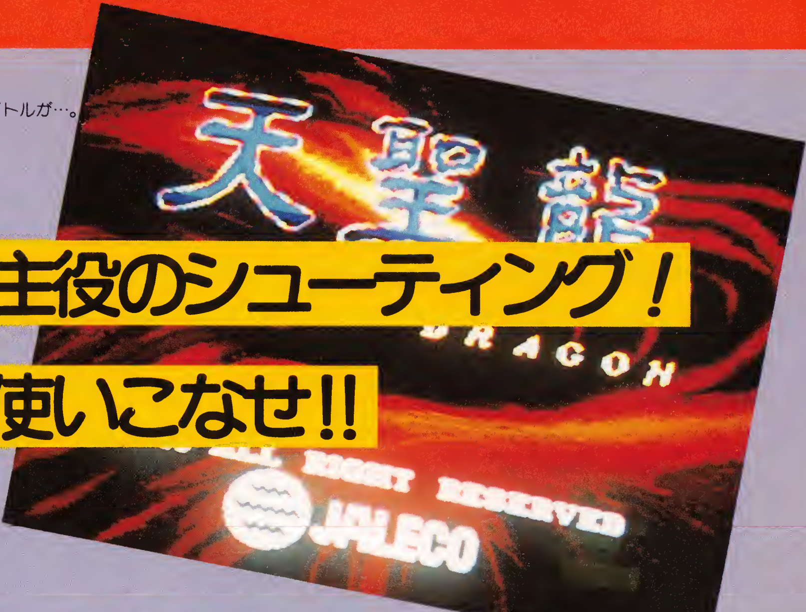


アマゾネスの集落を抜けると、上から巨大な岩の固まりが転がってきた。斜面の途中からジャンプしてツルにつかまれ!



アマゾンの奥地では、未だに恐竜が存在していた。特にティラノは凶暴だ。飛竜はこの後いったいどうなるのか?グランドマスターとはいったい何者なのか、そして、「ザ・サードムーン計画」とは?これは全て最終面であきらかにされるであろう。

敵かなるBGMとともにタイトルが…。



龍が主役のシューティング！尾を使いこなせ!!



スタート直後は敵の攻撃も穏やかだ。背景が美しい。



壁はじゃまだ、の図。


ピューマは強い。逃げるが勝ち。

天聖龍
セイントドラゴン


〝母なる龍〟を救うべく天聖龍は飛び立つのであった…。

ジャレコからP-47に続く本格シューティングゲームが発売になる。天聖龍・セイントドラゴンがそれだ。

横スクロールでパワーアップ式のシューティング。ありがちなパターンと甘くみると違う。自機が龍という点で、従来と異なる新しいプレイが要求されることになる。

〝母なる龍〟を救け出せ

君の使命は天聖龍と呼ばれるメカドラゴンを操り、次々と現れる敵の攻撃を退け、最終人工惑星に囚われている〝母なる龍〟を助け出すことにある。

君を迎撃する敵の攻撃は熾烈を極め、息つく暇を与えない。戦場は地獄と化した…。

自機龍の動きをマスターしよう

8方向レバーとボタン1つで操作しよう。ボタン1個というのも、最近のシューティングでは意外に少ないのではないだろうか。レバーはもちろん自機の操作、ボタンはノーマルショットとパワードショットを同時に発射する。

このゲームの最大の特徴はやはり自機龍の動きだろう。この龍は頭の部分と、6つの関節から成る胴体の部分からできている。

レバーを動かすと、まず頭が反応して動き、遅れて胴体がそれに追従するように動く。これはサイバリオンの尻尾やグラディウスのオプションに似ている。頭は常に前方（右側）を向いていて、ノーマルショット及びパワードショットを発射する。

敵の攻撃に対する自機の当たり判定は頭の部分だけで、胴体は無敵。また、胴体からはショットは発射されないが、敵自身に胴体部分をぶつけることによって、ダメージを与えることも出来る。

そして、これは重要なことだが、敵弾でも小さいものは胴体に当てて消すことが出来る。即ち、敵弾に囲まれた時は、胴体で頭をガードして攻撃を防ぐというテクニックが有効なわけだ。

以上が自機の操作方法。わかってもらえたかな。

パワーアップアイテム

アイテムは、全部で8種類（エクステンドアイテムを除く）。

Ⓢ…スピードアップ

4段階まで自機が速くなる。細かい操作を必要とする部分は少ないので、多少速めにしても構わない。

Ⓝ…ノーマルショットアップ

5段階まで通常弾が強くなる。全く取らない状態だと前方1方向。1つ取るごとに2ウェイ、3ウェイと増え、最大5ウェイまでパワーアップする。

Ⓕ…ファイアエレメント

特殊弾4種類のうちの1つ。3段階までパワーアップする。特殊弾の種類をファイアエレメントにし、パワーアップの段階を1ランク上げる。特殊弾は、種類を変えてもパワーアップの段階はかわらない。これらの法則は他の特殊弾アイテムも同様。

攻撃力の点ではこれが最も高い。固い敵に対しては威力大。

Ⓛ…リングレーザー

貫通力のあるレーザー。敵はおろか背景さえも貫通するので、壁の向こうの敵も破壊できる。

Ⓑ…バウンド&クラッシュ

斜め上下2方向に、背景に当たると反射して飛ぶショットを撃つ。広範囲の敵に有効。

Ⓣ…ビーストターレット

レバーを入れた方向に撃てる。P-47でもおなじみ。

Ⓟ…パワードショットアップ

特殊弾を1段階パワーアップする。種類はそのまま。

Ⓗ…ハイパー

一定時間無敵。この間は通常弾、特殊弾ともに最強にパワーアップした状態になる。

これら8種類のパワーアップアイテムに加えて、自機がエクステンドするアイテムもある。7UPなんて、とんでもないインフレなアイテムもあるぞ。

また、自機が死んでしまった場合、全てのパワーアップを失ってしまうのかというとそうではない。P-47式に、1段階だけしかパワーダウンしないようになっている。

それでも強いボスと戦うと、続けて死んで、どんどん装備が下がってしまうことが考えられる。この対策として、同じ場所で死んだ場合には、パワーダウンしない設計になっている。

更に〝親切設計〟のダメ押しとして、コンティニューすると、前より1段階パワーアップした状態でプレイが始まる、というのもある。

これらは全て、難所で死んだ時でも〝ハマらない〟ようにするための設計だ。最近のシューティングゲームには、パワーアップ物が多いため、1度やられるともう終わりという感じのゲームが多い。天聖龍では、その点を十分に克服していると言っていいだろう。



ウシも強い。が、逃げられない。1面ボス「メタルバッファロー」。



頭がなくても攻撃はする。もちろん木には当たり判定はありません。



2面は地底洞を進む。Ⓗを取ったため、自機が白く輝いている(無敵)。

期待できるぞ ステージ紹介

1面 金属の惑星

主にメカ生物が敵となって出現する。ガケの向こうから敵が攻撃して来るので、背景がじゃまな面だ。背景に対して自機の当たり判定がかなり大きめなので、激突しないように気をつけよう。

ボスまでのクセ者は、途中数所にいるピューマだろう。地面から突然大きくジャンプして、自機めがけて体当たりして来る。耐久力のあるタフな奴なので、下からまわり込んでやり過ごそう。

ボスは「メタルバッファロー」。口から火を吐く強力なメカ水牛だ。頭を破壊しても、まだ攻めて来るしつこい敵だ。油断してやられないように。



突然下から吹き出す岩石。

2面 地底洞

上下から噴出すマグマ（岩石）が辛い面。突然上下の壁から吹き出すので、最初は面喰うはず。あまり前に出ないで、後ろで慎重に撃ち続けるのがいいだろう。

ボスは「ロックラウス」。コアが球形のボディに守られている。攻撃のためにボディを開いた時に、コアを狙い撃ちしなければならない。ある程度打ち込んで倒したかと思うと、今度はコアの分身を飛ばして来る。分身を撃ちもらさないように、コアだけを集中的に攻撃しよう。



おっと、アイツはメガバリオンかぁーっ。

3面 要塞内部

戦闘機やミサイル砲台もモビルスーツが敵。モビルスーツが非常に強い。出現したかと思うと、いきなり超高速バズーカ砲を撃って来る。この弾は自機の胴体でも防げないのでよけるしかない。が、撃たれた！と思ってからでは間に合わない程速い。強い！

ボスは「イビルアーマー」。人間型のロボットで、回っている砲台を破壊すると姿を現わす。直角に曲がる炎と高速誘導ミサイルで攻撃して来る。この敵もしぶとく、手足を壊されても平気で攻め続ける。根気よく付き合ってあげよう。

ということで、今回の紹介はこの辺まで。AOUショーにも出展されるので、来月号でも加えて紹介することになるでしょう。そちらもよろしく。

さて、このゲーム、今回の取材の時点では、まだ開発段階。最終調整には入っていなかったそうだ。ロケテスト等で難易度調整等を行い、発売ということになる。

今後、詰めにしっかりと時間をかければ、相当いいゲームに仕上がると思う。素材（アイデア）を十分に生かした完成を見れば、期待できるシューティングになるだろう。天聖龍含めて、今後のジャレコに期待しよう。

（YOU・A）



2面ボス「ロックラウス」。どこかで見たことがありそうなボスだが…。



コアの分身を発射するロックラウス。



3面、要塞内部。ミサイル砲台が突然わき出る。



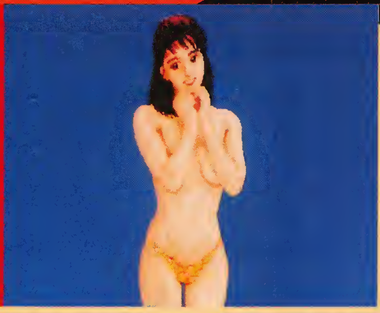
こんなあわれな姿になってもしつこく攻めて来る。合掌。



モビルアーマー3連隊。強力バズーカ砲を連射する。



3面ボス「イビルアーマー」。曲折ファイアと高速誘導弾の混合攻撃。



コイン投入後「パッ」と現われる。見のがすな！



PLEASE INSERT COIN!



これ、タイトル画面。

知る人ぞ知るＡＶマニアの私がぜっさんザンス！

ドはまり中国パズル

四川省

女子寮編

©TAMTEX

＊写真等は開発中のものです。

本当にドはまり！どうしよう

最近のパズルゲームはかなり内容が凝ってきていて、ゲームする方も頭をフル回転、おまけに反射神経の方もフル回転しなければ楽しめない(苦しめないかな) ゲームが登場してます。

以前からいろいろなメーカーから、ドはまりのパズルゲームが出ましたが、このゲームもかなりきています。

その名も「四川省」、TAMTEXの作品。どこか別のところで似たような名前があったような気もしますが、見ためでは似てる (麻省牌を使用している) けど、内容は全くの別ものです。

ゲームのやり方、設定などこのあと書きますのでよく読んで下さい。



寮生、後藤静香ちゃん。この娘が…。



寮生、東野陽子ちゃん。由来主よりかわいい。(某氏に殺されるかも)



寮生、国生さよりちゃん。やはり女子大生って感じだ。



寮生、丸千賀子さん。いきなりこの格好だものね。さすが大人！



やるじゃない。２回目以降に期待か！



陽子ちゃんですよこれ！
うーむイヤラシイ。



静香ちゃんに１回勝つと、こうなる。



ネーミング画面。書ける字がいっぱい！



4人の面々。



2人同時プレイも可能なのです。



そして「BEST 5」画面です。


3回目。
これクリアすれば次の娘にいけるぞ。


これ、2回目。
もうやばい人いるんじゃない。



3回のうちの最初のもの。簡単、かな。



ゲームオーバーするとこの画面。


おおっと手詰りです。



ラインが結ばれた瞬間。長いじゃない。

ゲームストーリー

桃源寮と呼ばれる女子寮に、中国伝来の四川省と称する中国パズルが伝授された。

直ちに乗り込み、四川省の調査にかかりたまえ。ただし、寮長、副寮長を含む6名の寮生は、絶世の美女ぞろいだが、一筋なわでは行かないぞ。

基本的な操作方法

このゲームの操作方法ですが、操作系はジョイスティックレバー1個に、ボタンが3個です。

詳しく説明すると、まずジョイスティックレバーは8方向のもの。ルールについて後ほど説明しますが、牌を選ぶ時にカーソルを動かす役目をします。8方向ですから斜めにもカーソルが動くわけです。

次に、ボタン3個について。一番左側からいうと、選ぶ牌を指定するのと裏返しを実行するもの、真ん中は選んだ牌をキャンセルするもの、そして、一番右側がヘルプボタン（どーしても見つからない時に使用する）です。

操作方法は、ほとんど上海と同じなので、これになれている人は操作が楽でしょう。

簡単カンタン基本ルール

ルールはいたって簡単なものです。

同じ絵柄（「中」と「中」とか「九萬」と「九萬」）の牌2枚を1セットとして、ラインで結んで裏返すというもの。そうですね、神経衰弱（トランプゲーム）の表が見えるバージョンって感じ。

全部の牌を裏返しにすれば面クリアです。

ただ裏返すだけなら誰でもできる。そこでちょっとひねってあるわけです。

同じ絵柄の牌2枚をラインで結ぶとき、裏返しになっている牌の上、もしくは牌のない（外側）ところをラインが通らなければならない。

このゲームの重要ポイント。それはラインは2回まで曲げることができること。逆に言えば、2回しかラインは曲げられないわけです。これが本当に頭を悩ませますよ。

あと、縦、横に牌が連なる場合もありますが、これは文句なく無条件で裏返しにすることができます。意外とこれでひっかかるんですよね。

操作はこんな感じです。

ルールについて

ゲームオーバーは、手詰りとタイムアップでなります。

花牌と季節牌がボーナス的な役割をもっています。花牌、季節牌を1セット裏返すと一定時間タイマーが止まります。連続して花牌を裏返すと、先に裏返した方のストップがキャンセルされ、次のストップが始まるので損をします。

ヘルプの使い方は、上海と同じく、見つからない時に使用、回数制限は画面下方の点棒の本数分です。

また、2人同時も設定できます。1セット裏返すと交代で、制限時間内に裏返せないと相手の番になります。

君の相手になってくれる女子寮の美女たち

☆後藤静香ちゃん　18才

職業はモデル。コメントは「私、初めてなの…。教えてね」ですって。

☆東野陽子　19才

職業は専門学校生。コメントは「愛称、トンノでーす」

☆国生さより　20才

職業は女子大生。コメントは「元気がいいの大好き」だそうです。

☆丸千賀子　24才

職業はOL。コメントは「私、欲求不満なの…」ふむふむ、ふむ。

以上4名の他、副寮長、寮長がいます。残りの2人はヒ・ミ・ツ♡です。

面をクリアするごとにセクシーポーズであまーいメッセージをもらえますよ。

感想としては、私ならトンノちゃ…そうじゃない！やはりゲームの難しさを強調したい。（うーむ説得力がない。）

でも本当に頭が溶けそうになりました。思わず牌を探すことに熱中して、いつの間にかタイムアップ。しくしく。

発売は2月下旬。超期待作!!

（するずる）



どうだって感じだよこれ。
こっちマジになっちゃうぞ！

2人同時プレイ！
途中参加、コンティニュープレイ可能！

スーパーマン

痛快アクションゲーム

平和を守るために戦うのだ！世界平和は君の1クレジットにかかっている。

単純明快正義の味方!!　アクションゲーム。

最近ゲームも多様化してきているようですね。過去にも映画関係からヒントを得たゲームや、そのままリアルにゲームにされたり、モニターからの映像のみならず、楽しめるようになってきてます。最近の代表的なものとしてデコのロボコップがありましたね。

さて今回、タイトーよりスーパーマンが登場。スーパーマンと言えば、もう知る人ぞ知る正義の味方ですよね。

ご想像できるでしょう。単純明快正義のために悪と戦うアクションゲームです。横スクロールあり縦スクロールありのキャラクターゲーム。

ストーリーオブ「スーパーマン」

199X年、地球は銀河系宇宙平和連盟となり、異星人との交通を持ち、高度な文明と平和を享受していた。

しかし、地球征服をたくらむザース皇帝は地球へ怪電波を送り、地球に住む異星人たちを意のままにあやつり、反乱を命じた。

このままでは、地球は征服されてしまう！唯一その怪電波に屈しない男、カル・エルことスーパーマンは、ザース皇帝の野望を打ち砕くために飛び立った。

ストーリーとしては、よくありがちなものですね。

ゲームの概要としては、地球征服を企むザース皇帝の野望を打ち砕くために、異星人と戦います。強力なパンチとキック、豪快なソニックブラスト、ヒートビジョンなど、スーパーマンならではのエネルギーに満ちたスピード感溢れるゲームです。

基本的な操作方法

1レバーに、2ボタンと操作系と極く普通。レバーは8方向レバーで、2ボタンのうち左側がパンチボタン、右側がキックボタンです。なお、画面がSHOOTING SCENEではキックボタンがヒートビジョン（目からのレーザー光線で、連射する）全SCENEにおいて、パンチボタンを押したままパワーを充電し、ボタンを放すと発射する「ソニックブラスト」（貫通する）な強力パワーをもっている。ソニックブラストは、ボタンを押してる時間が長ければ長いほど（2段階）パワーUPする。

ワンポイントアドバイスとして、敵に捕まった場合は、レバーを左右にふることによって振り払うことができる。

そして路上にある物を持ち上げ、投げることができる。これのやり方は、物のそばにきて、レバーを下に入れてやれば自動的に持ち上げ、パンチボタンで投げるのです。

ゲームの設定とアイテム

ゲームは残機制になっていて、その1機（1人だね）はライフゲージ5個の耐えるだけの生命力を持っている。

1人でも2人でもゲームはできるわけですが、2人同時の場合、2P側のキャラは赤色のスーパーマンとなります。途中参加もできるし、コンティニュープレイもできる。継続プレイでクリアも可能なわけです。

さて、アイテムですが、全部で3つあります。アイテムの形は立体形のもので8面体をしているやつです。

●ブルー
プレイヤーのライフが1つ増える。

●イエロー
ソニックブラストが1発分すぐうてる。（貯めること可能）

●レッド（SHOOTING SCENEのみ）
画面上の敵を全滅させることができる。

こんな感じ。ゲームの後半になって、かなり重要になってきますからね。

ステージ構成全5ラウンド

全部で5ラウンド。1ラウンドに3つずつ（5ラウンドのみ5つ）SCENEがある。

1SCENEごとにボスがいるので切れ目はわかると思います。

最終面をクリアすればエンディングを迎え、ゲームオーバーです。ループゲームではないので、これで終わりです。

○1ラウンド
「ニューヨーク」
○2ラウンド
「チャイナタウン」
○3ラウンド
「ラスベガス」
○4ラウンド
「ワシントン」
○5ラウンド
「要塞」

そしてエンディング。

世界平和は君の1クレジットにかかっている。

（ずる）

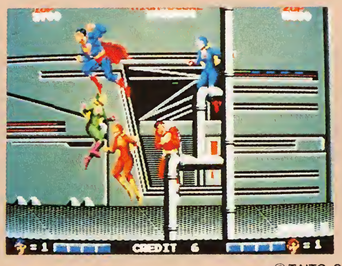

タ、タ、タ、タ、変身だあーっ！

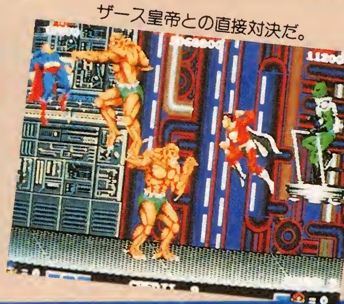

2人の力をあわせてやっつけろ！


しかし、ぶっといレーザーだ。


ザコのストーンマン。で、でかい。


ウォーツ車をなげるってか。くもの巣につかまってる奴がいるし。


おおっ三姉妹の敵か！かわいそーだが死んでもらおう。

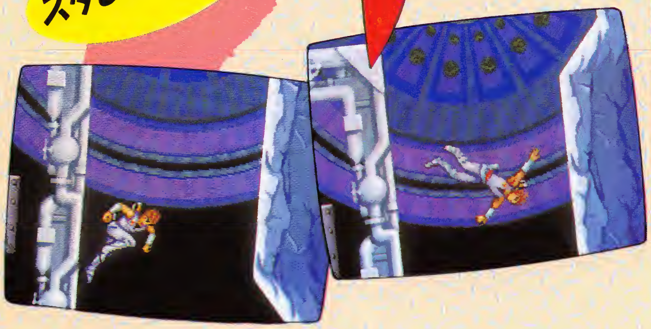

ザース皇帝との直接対決だ。

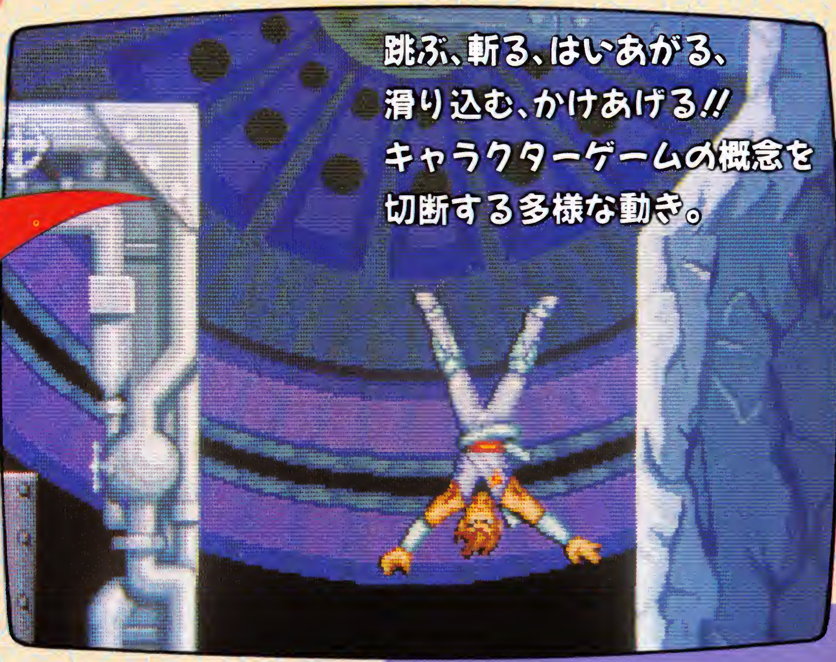
CPシステム 第3弾

© 本宮企画
© Kadokawa shoten
© カプコン

ストライダー飛竜

スタントゲーム





跳ぶ、斬る、はいあがる、
滑り込む、かけあげる!!
キャラクターゲームの概念を
切断する多様な動き。

本宮ひろ志が描く三国志を
テーマにした壮絶な男の戦いを
CPシステムに展開!!



CPシステム 第4弾

天地を喰らう

©本宮ひろ志 ©集英社
©本宮企画 ©カプコン



ビジュアルカードゲーム

ドカベン

ユニークな
ビジュアルカードゲーム
水島新司の名作が
ゲームになって帰ってきた。

©水島新司 ©秋田書店 ©カプコン



株式会社
カプコン

大阪市中央区大手通り1-4-12
（カプコンビル）
TEL. (06) 946－6622(代)
東京都渋谷区広尾１－３－18
広尾オフィスビルF
TEL. (03) 440－4801(代)

ゲーメスト
Apr. 1989
4
No.31
平成元年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第4号通巻31号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円
(送料60円)



雑誌03659-4